INSTRUCTION MANUAL

KID CHAMELEON

SEGA

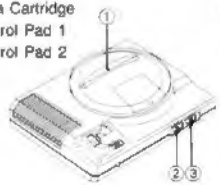
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der (Netzschalter auf OFF) gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

1. Cartuccia Sega
2. Pulsantiera di controllo 1
3. Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts ifas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

1. Segas spelkassett
2. Styrplattan 1
3. Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

1. Sega Cassette
2. Controller 1
3. Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

1. Sega-kasetti
2. Säätölaippa 1
3. Säätölaippa 2

KID-Napped!

Wild Side is the newest game in town. It's a hologram that creates a reality not our own. You step inside to play, and the door locks behind you. Nobody knows what goes on inside, because nobody ever comes out!

Kids are disappearing left and right. Heady Metal, the boss of the game, has escaped. He's capturing kids by defeating them at their own game. Soon nobody will be left to challenge the dark destroyer.

But one kid appears on the scene who refuses to be beaten. He is the toughest, coolest head in town. He's Kid Chameleon!

Entführt!

"Wild Side" ist das neue Spiel in der Stadt — ein Hologramm, das eine Scheinwelt vortäuscht. Sie steigen ein, und die Tür schließt sich hinter Ihnen. Niemand weiß, was drinnen vor sich geht, weil niemand je wieder herauskommt!

Eines nach dem anderen verschwindet jedes Kind, das sich an diesem Spiel beteiligt. Heady Metal, der Boss des Spiels, ist aus der Gefangenschaft ausgebrochen und fängt Kinder, indem er sie in ihrem eigenen Spiel besiegt. Bald wird niemand mehr da sein, der es mit dem finsteren Übertäter aufnehmen kann.

Doch plötzlich taucht ein Junge auf, der sich nicht unterkriegen läßt. Er ist zäh und behält stets einen kühlen Kopf. Er heißt Kid Chameleon!

Kidnappés!

Wild Side est le jeu en vogue. C'est un hologramme qui crée une réalité différente. Vous pénétrez pour jouer et la porte se referme derrière vous. Personne ne sait ce qui se passe à l'intérieur car nul n'en est jamais sorti!

Les jeunes disparaissent de parts et d'autres. Heady Metal, le chef du jeu s'est enfuit. Il capture les jeunes en gagnant le jeu. Bientôt, il ne restera plus personne pour défier le destructeur noir.

Cependant, un jeune qui ne veut pas se laisser battre apparaît. C'est le jeune, le plus coriace, le plus impassible des environs. C'est Kid Chameleon!

¡Secuestrado!

"Wild Side" es el juego más reciente en la ciudad. Es un holograma que crea una realidad diferente a la nuestra. Usted entra en el juego y la puerta se cierra a su espalda. ¡Nadie sabe lo que sucede adentro, ya que nadie ha salido para contarlo!

Los niños desaparecen por doquier. Heady Metal, el cabecilla del juego se ha escapado. El está capturando niños derrotándolos en su propio juego. Muy pronto nadie quedará para desafiar al destructor sombrío.

Pero aparece un niño en la escena que se niega a ser derrotado. El es el más fuerte, el que tiene la cabeza más fría en la ciudad. ¡Él es El Camaleón!

Rapimento!

Wild Side è il gioco più nuovo in città. È un ologramma che crea una realtà diversa dalla nostra. Si entra dentro il gioco e le porte si chiudono dietro di voi. Nessuno può sapere che cosa accade dentro il gioco, perché nessuno ritorna!

I ragazzi stanno sparendo. Heady Metal, il capo del gioco, è scappato. Egli sta catturando i ragazzi distruggendoli nel loro stesso gioco. Presto nessuno avrà più l'opportunità di sfidare il nero distruttore!

Ma un ragazzo che si rifiuta di essere battuto, appare sulla scena. Egli è la testa più dura e sveglia della città. È Kid Chameleon!

Dödsfällans deltagare försvunna!

Dödsfällan är det nyaste, trendigaste nöje, som på ytan liknar vår egen värld, men där hemska feror lurar bakom varje hörn. När du väl har trätt in genom Dödsfällans dörrar finns det ingen återvändo. Vad som sker bakom de låsta dörrarna är en hemlighet, eftersom nästan ingen har lyckats ta sig därifrån.

Den ende som har lyckats ta sig ur Dödsfällan är Farliga Fredrik, själva ledaren. Tillsammans med sina grymma gangstrar tar han resten av sina konkurrenter till fånga och snart finns det ingen kvar som kan besegra honom.

Kid Chameleon, den tuffaste och listigaste killen i stan, är den ende som kan utmana Farliga Fredrik.

Ontvoerd!

Wild Side is het nieuwste spel dat er is. Het is een hologram die een werkelijkheid creëert, die niet van deze wereld is. Wanneer jij dit spel binnen stapt, sluiten de deuren zich achter je. Niemand weet wat er binnen gebeurt, omdat er nog nooit iemand is geweest die weer naar buiten is gekomen!

Links en rechts verdwijnen er kinderen. Heady Metal, de baas van het spel, is ontsnapt. Hij neemt kinderen gevangen door ze met hun eigen spel te verslaan. Binnenkort zal er niemand meer zijn die de geheimzinnige verwoester nog kan uitdagen.

Maar er verschijnt een vent op het toneel, die weigert om verslagen te worden. Hij is de sterkste, stoerste vent die er is. Hij is Kid Chameleon!

KID-Napattu!

Wild Side on kaupungin uusin peli. Se on hologrammi, joka luo tuntemattoman todellisuuden. Astut peliin sisään ja ovet lukitaan jälkeesi. Kukaan ei tiedä mitä sisällä tapahtuu, sillä kukaan ei tule koskaan ulos!

Lapsia katoaa kaikkialta. Heady Metal, pelin pomo, on paennut. Hän nappaa lapsia lyömällä heidät heidän omassa pelissään. Kohta ei ole kettään jäljellä haastamaan pimeää tuhoajaa.

Mutta yksi lapsi, joka kieltäytyy hävlämästä, astuu näyttämölle. Hän on kaupungin kovin ja kylmäpäisin. Hän on Kid Chameleon!

Take Kid Chameleon into Wild Side and give Heady Metal and his gruesome underlings a taste of their own aspirin. Because Kid Chameleon is about to cause a few headaches of his own!

Take Control!

This section tells you how to use the Control Pad buttons in *Kid Chameleon*.

1. D (Directional) Button
2. Start Button
3. Button A
4. Button B
5. Button C

Begleiten Sie Kid Chameleon auf seinem Weg durch "Wild Side", und zeigen Sie Heady Metal und seinem Verbrecherhaufen, was die Stunde geschlagen hat, denn Kid Chameleon wird die Fieslinge zur Weißglut treiben!

Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart gründlich mit den verschiedenen Funktionen der Steuerpulttasten vertraut.

1. Richtungstaste (Taste D)
2. Starttaste
3. Taste A
4. Taste B
5. Taste C

Emmenez Kid Chameleon dans Wild Side et rendez la monnaie de sa pièce à Heady Metal et ses acolytes. Kid Chameleon va leur donner du fil à retordre!

Aux commandes!

Cette section explique comment utiliser les touches du bloc de commande pour *Kid Chameleon*.

1. Touche D (directionnelle)
2. Touche Start
3. Touche A
4. Touche B
5. Touche C

Guíe a El Camaleón a través de "Wild Side" y haga que Heady Metal y sus secuaces horripilantes, prueben el gusto de su propia medicina. ¡El Camaleón está por causar algunos dolores de cabeza!

Toma de control

Esta sección le explica cómo utilizar los botones de control en *El Camaleón*.

1. Botón de dirección (Botón D)
2. Botón de inicio
3. Botón A
4. Botón B
5. Botón C

Portate Kid Chameleon a Wild Side e fate assaggiare un pò di aspirina a Heady Metal e ai suoi scagnozzi. Perché Kid Chameleon sta per fargli venire un mal di testa!

Följ med Kid Chameleon in i Dödsfällan så får du se vilka överraskningar han kan bjuda på. Farliga Fredrik får kanske smaka sin egen medicin!

Neem Kid Chameleon mee naar Wild Side en geef Heady Metal en zijn akelige handlangers een koekje van eigen deeg. Want Kid Chameleon staat op het punt om wat tikken uit te delen!

Vie Kid Chameleon Wild Sideen ja anna Heady Metalin ja hänen kaameltten käskyläistensä maistaa omaa lääkettään. Sillä Kid Chameleon aikoo aiheutlaa pari päänsärkyä!

Presa dei comandi!

Questa sezione spiega come usare i tasti sulla pulsantiera di comando in *Kid Chameleon.*

1. Tasto di direzione (D)
2. Tasto di inizio (Start)
3. Tasto A
4. Tasto B
5. Tasto C

Ta ledningen!

Detta kapitel beskriver hur styrkulan och knapparna på styrplattan ska användas för att styra videospelet *Kid Chameleon.*

1. Styrkulan D (riktkulan)
2. Startknappen START
3. Knappen A
4. Knappen B
5. Knappen C

De Besturing!

Dit gedeelte vertelt je hoe je de toetsen van de controller moet gebruiken in *Kid Chameleon.*

1. R (Richting) Toets
2. Start Toets
3. Toets A
4. Toets B
5. Toets C

Ota Ohjat Käsiisi!

Tämä osa kertoo, kuinka Ohjauslaipan näppäimiä käytetään *Kid Chameleon* pelissä.

1. D (Suunta) Näppäin
2. Aloitusnäppäin
3. Näppäin A
4. Näppäin B
5. Näppäin C

Screen Controls

Start Button:

- Press to go from one screen to the next. You can do this on any screen that's not a game action screen.
- Press at the Title screen to see the Select Game box. Press again to start a 1 Player game. Or, move the marker with the **D-Button** and press **Start** to begin a 2 Player game or go to the Options screen.
- Press during play to pause the game and see the Pause Game box. Press again to resume play. Or, use the **D-Button** to move the marker and press **Start** to begin the round again or give up.

Spielsteuerung

Starttaste:

- Drücken Sie diese Taste, um auf dem Bildschirm das jeweils nächste Bild abzurufen. Dies gilt für alle Bilder mit Ausnahme der Spielaktionsszenen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelbilds zum Abrufen des Spielwahlkastens. Drücken Sie zum Starten eines 1-Personen-Spiels die Taste anschließend noch einmal, bzw. führen Sie den Cursor auf die entsprechende **Spieloption**, und drücken Sie die **Starttaste**, um ein 2-Personen-Spiel zu starten oder das Spieloptionsbild abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste während des Spiels, um das Spiel zu unterbrechen und den Pausenkasten abzurufen. Drücken Sie die Taste zur Fortsetzung des Spiels dann noch einmal. Sie können die Runde auch abbrechen oder neu beginnen, indem Sie den Cursor mit der **Richtungstaste** auf die betreffende Option führen und die **Starttaste** drücken.

Commandes de l'écran

Touche Start:

- Appuyez pour passer d'un écran à l'autre. Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction sur les écrans d'action du jeu.
- Appuyez sur l'écran de titre pour faire apparaître la case de sélection de jeu. Appuyez de nouveau pour commencer une partie à 1 joueur. Déplacez le marqueur à l'aide de la **touche D** et appuyez sur **Start** pour commencer une partie à 2 joueurs ou aller sur l'écran des options.
- Appuyez pendant la partie pour faire une pause et faire apparaître la case de pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie. Ou bien, utiliser la **touche D** pour déplacer le marqueur et appuyez sur **Start** pour recommencer la scène ou pour abandonner.

Controles en pantalla

Botón de inicio (Start):

- Presiónelo para ir de una pantalla a la próxima. Usted puede hacer esto en cualquier pantalla que no pertenezca a la de acción de juego.
- Presiónelo en la pantalla de título para ver el rectángulo de selección de juegos. Presiónelo nuevamente para comenzar con 1 jugador (1 Player) o mueva el marcador con el **botón D** y presione **inicio**, para iniciar el juego con 2 jugadores (2 Player) o para ir a la pantalla de opciones.
- Presiónelo durante el juego para descansar y ver el rectángulo de selección de juego. Presiónelo nuevamente para reiniciar el juego, o utilice el **botón D** para mover el marcador y oprima **inicio** para iniciar un nuevo juego o para abandonarlo.

Comandi Sullo Schermo

Tasto Start:

- Premetelo per andare da uno schermo a quello successivo. Potete eseguire questa mossa ad ogni schermo purché non sia uno schermo di azione.

- Premetelo allo schermo del titolo (Screen) e selezionate il riquadro di selezione gioco (Select Game Box). Premetelo di nuovo per iniziare il gioco a 1 giocatore (1 Player). Oppure, muovete il segno con il **tasto D** e premete **Start** per iniziare il gioco a due giocatori (2 Player) o andare allo schermo delle opzioni (Options).

- Premetelo durante il gioco per fare una pausa nel gioco e vedere il riquadro di selezione gioco. Premetelo di nuovo per riprendere il gioco. Oppure, usate il **tasto D** per muovere il segno e premete **Start** per iniziare il round di nuovo o abbandonare il gioco.

Styrkulan och knapparna för spelets styrning

Startknappen (START):

- Tryck på START för att gå från den ena menyn till den andra och välja mellan olika alternativ.

- Tryck på START, när rubrikscenen visas, för att ta fram valrutan START ONE/START TWO/OPTIONS upp till vänster på bildskärmen. Tryck på START igen, för att spela ett spel med en spelare START ONE. Vicka **styrkulan D** nedåt och tryck sedan på **START** för att spela ett spel med två spelare START TWO eller välja valmenyn OPTIONS.

- Under spelets gång kan spelet avbrytas genom att trycka på START, så att pausrutan visas på bildskärmen. Tryck en gång till på **START** för att fortsätta med spelet eller vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll, så att önskad valmöjlighet lyser upp och tryck igen på START för att fortsätta spelet från spelrundans början eller ge upp.

De Besturing op het Scherm

Start Toets:

- Druk hierop om van het ene naar het volgende scherm te gaan. Je kan dit doen op alle schermen, behalve op de spel actie schermen.

- Druk hierop bij het Titelscherm, om het Spel Keuze vakje te zien. Druk hier nogmaals op om een spel met één speler te starten, of beweeg de cursor met de **R-Toets** en druk op **Start** om een spel met twee spelers te starten, of ga naar het Optie Scherm.

- Druk hierop tijdens het spelen, om het spel even stil te zetten, je ziet nu het Spel Pauze vakje. Druk nogmaals hierop om weer verder te gaan, of gebruik de **R-Toets** om de cursor te bewegen en druk op **Start** om de ronde opnieuw te beginnen, of om op te geven.

Ruudun Ohjaukset

Aloitusnäppäin:

- Paina mennäksesi yhdestä ruudusta toiseen. Voit tehdä näin kaikissa muissa paitsi pelitoimintaruuduissa.

- Paina Otsikkoruudussa nähdäksesi Valitse Peli-laatikko. Paina uudelleen aloittaaksesi yksinpeli. Tai liikuta merkkiä **D-Näppäimellä** ja paina **Aloitusta** aloittaaksesi kaksinpeli tai mennäksesi Vaihtoehdot-ruutuun.

- Paina pelin aikana pitääksesi pelitauko ja nähdäksesi Pelitaukolaatikon. Paina uudelleen jatkaaksesi peliä. Tai käytä **D-Näppäintä** liikuttaaksesi merkkiä ja paina **Aloitusta** aloittaaksesi kierroksen uudelleen tai luovuttaaksesi.

D-Button:

- Press UP/DOWN to move the marker in the Select Game and Pause Game boxes.
- Press UP/DOWN to move the highlight on the Options screen. Press LEFT/RIGHT to change the setting on the option that's highlighted.

Richtungstaste:

- Drücken Sie diese Taste nach **OBEN** oder **UNTEN**, um den Cursor im Spielwahl- und Pausenkasten auf die gewünschte Option zu führen.
- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung des Cursors auf dem Optionsbild nach **OBEN** oder **UNTEN**. Drücken Sie diese Taste nach **LINKS** oder **RECHTS**, um die vom Cursor hell hervorgehobene Einstellung zu ändern.

Touche D:

- Appuyez vers le HAUT/BAS pour déplacer le marqueur dans les cases de sélection de jeu et de pause.
- Appuyez vers le HAUT/BAS pour éclairer une option sur l'écran des options. Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour changer le réglage de l'option éclairée.

Botón D:

- Presiónelo para mover el marcador en los rectángulos de "Select Game" (selección de juego) y "Pause Game" (pausa de juego).
- Presiónelo hacia arriba/abajo para mover la iluminación en la pantalla de opciones. Presione a izquierda/derecha para cambiar la programación de la opción que está iluminada.

Kid Chameleon Controls

Kid Chameleon is capable of an incredible number of moves. After you learn the controls, try out different combinations and surprise yourself.

Note: You can change the buttons for **Speed**, **Jump** and **Special**, and reverse the **Speed** action. See page 24.

Steuerung von Kid Chameleon

Kid Chameleon ist enorm beweglich. Üben Sie die Steuerung der einzelnen Bewegungen, und experimentieren Sie mit verschiedenen Bewegungskombinationen.

Hinweis: Die Funktionstasten für **Geschwindigkeit**, **Springen** und **Einsatz** der speziellen Kräfte können geändert und die **Geschwindigkeitssteuerung** umgekehrt werden. Einzelheiten dazu auf Seite 24.

Commandes de Kid Chameleon

Kid Chameleon peut effectuer toute sorte de mouvements. Après avoir appris à vous servir des commandes, essayez différentes combinaisons de mouvements.

Remarque: Vous pouvez changer les touches de **vitesse**, de **saut** et de **fonction spéciale** et inverser la fonction de la touche de **vitesse**. Voir page 24.

Controles de El Camaleón

El Camaleón es capaz de un increíble número de movimientos. Después que usted aprenda a manejar los controles, intente diferentes combinaciones y se quedará sorprendido.

Nota: Usted puede cambiar los botones para **"Speed" (velocidad)**, **"Jump" (salto)** y **"Special" (especial)** e invertir la acción de velocidad. (Ver página 24).

Tasto D:

- Premete UP/DOWN per muovere il segno nel riquadro di selezione gioco e di pausa.

- Premete UP/DOWN per muovere l'evidenziatore sullo schermo delle opzioni. Premete LEFT/RIGHT per cambiare la regolazione sull'opzione che è evidenziata.

Styrkulan D:

- Vicka styrkulan D uppåt/nedåt (i pilarnas riktningar) för att flytta markören inom valrutan START ONE/START TWO/OPTIONS eller inom valrutan för paus.

- Vicka styrkulan D uppåt/nedåt tills önskad valmöjlighet lyser upp på valmenyn OPTION. Vicka åt höger/vänster för att välja ett alternativ under vald rubrik, som lyser på valmenyn OPTIONS.

R-Toets.

- Druk op OMHOOG of OMLAAG om de cursor te bewegen in het Spel Keuze vakje, of het Spel Pauze vakje.

- Druk op OMHOOG of OMLAAG om het opgelichte balkje op het Optie Scherm te bewegen. Druk op LINKS of RECHTS om de instelling te veranderen van de optie die opgelicht is.

D-Näppäin.

- Paina YLÖS/ALAS liikuttaaksesi merkkiä Valitse Peli- ja Peitaukolaat koissa.

- Paina YLÖS/ALAS liikuttaaksesi valaistusta Vaihtoehdot-ruudussa. Paina VASEMMALLE/OIKEALLE vaihtaaksesi asennuksia kirkkaasti valaistussa valinnassa.

Comandi di Kid Chameleon

Kid Chameleon è in grado di eseguire un gran numero di movimenti. Dopo avere imparato i comandi, provate le diverse combinazioni e vi meraviglierete.

Nota: Potete cambiare i tasti per **Speed (velocità)**, **Jump (salto)** e **Special (speciale)** e invertire **Speed (velocità)**. Vedere pagina 25

Knapparna för styrning av Kid Chameleon

Det är möjligt för Kid Chameleon att röra sig på många olika sätt och i olika riktningar. Försök dig på en del kombinationer efter det att du lärt dig hur och med vilka knappar du styr Kid Chameleon så får du se vad han kan åstadkomma.

OBS! Knapparna A, B och C:s funktionssätt kan ändras så att de respektive kan användas som **fartknapp**, **hoppknapp** eller **specialknapp**. Fartknappens funktion kan även ändras mellan hastighetsökning/hastighetssänkning. Vi hänvisar till sid. 25

De Besturing van Kid Chameleon

Kid Chameleon kan zich op ongelofelijke manieren bewegen. Nadat je geleerd hebt om hem te besturen, moet je de verschillende combinaties proberen en verbaas jezelf!

Let op: Je kan de toetsen voor **Snelheid**, **Springen** en **Speciaal** veranderen en je kan de **Snelheid** actie omkeren. Zie pagina 25

Kid Chameleonin Ohjaukset

Kid Chameleon pystyy tekemään hämmästyttävän monia liikkeitä. Opittuasi ohjaukset yritä eri yhdistelmiä ja yllätä itsesi.

Huom: Voit vaihtaa **Nopeus-**, **Hyppy-** ja **Erikoisnäppäimiä** ja vaihtaa **Nopeustoiminnon** käänteiseksi. Katso sivulle 25

D-Button:

- Press LEFT/RIGHT to move in those directions.
- Press DOWN to crouch or duck. Press DOWN hard to look down.
- Press DOWN and LEFT/RIGHT to crawl.

Richtungstaste:

- Drücken Sie diese Taste nach LINKS oder RECHTS, um Kid in die jeweilige Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach UNTEN, wenn sich Kid niederkauern oder ducken soll. Drücken Sie die Taste fest nach UNTEN, damit Kid nach unten blickt.
- Drücken Sie diese Taste zum KRIECHEN nach LINKS oder RECHTS.

Touche D:

- Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour vous déplacer dans ces directions.
- Appuyez vers le BAS pour vous accroupir ou vous baisser. Appuyez à fond vers le BAS pour regarder en bas.
- Appuyez vers la GAUCHE/DROITE pour ramper.

Botón D:

- Presione a izquierda/derecha para mover El Camaleón a izquierda y derecha.
- Presione hacia abajo para agazaparse o esquivar. Presione hacia abajo fuertemente para mirar hacia abajo.
- Presione hacia abajo y derecha/izquierda para arrastrarse.

Speed (Button A):

- Press and hold to speed up when you want to get some place fast. When you set the game to FAST ACTION on the Options screen (page 24), you can use this button to slow down.

Geschwindigkeitstaste (Taste A):

- Halten Sie diese Taste gedrückt, wenn Sie einen Platz schnell erreichen möchten. Durch Umstellen auf FAST ACTION auf dem Optionsbild (siehe Seite 24) kann die Aktionsgeschwindigkeit erhöht werden, wonach diese Taste zum Bremsen der Geschwindigkeit dient.

Vitesse (Touche A):

- Appuyez et maintenez enfoncée pour accélérer la vitesse de déplacement. Quand FAST ACTION est sélectionné sur l'écran des options (page 24), vous pouvez utiliser cette touche pour ralentir.

Velocidad (Botón A):

- Presione y manténgalo presionado para apresurarse cuando usted desee llegar rápidamente a algún lugar. Cuando coloque el juego en FAST ACTION (acción rápida) en la pantalla de opciones (página 24), usted puede usar este botón para reducir la velocidad.

Speed + Start:

- Press both buttons at the same time to energize the Diamond Powers (you must have the right number of Diamonds).

Geschwindigkeitstaste + Starttaste:

- Drücken Sie zur Aktivierung der Diamantenkräfte beide Tasten gleichzeitig (hierzu müssen Sie die notwendige Anzahl an Diamanten besitzen).

Vitesse + Start:

- Appuyez simultanément sur ces deux touches pour énergétiser les forces de diamant (vous devez posséder le nombre exact de diamants).

Botones velocidad + Inicio:

- Presione ambos botones al mismo tiempo para energizar los poderes de diamante (usted debe tener el número correcto de diamantes).

Tasto D:

- Premete LEFT/RIGHT per muovervi in quelle direzioni.
- Premete DOWN per accovacciarvi o tuffarvi. Premete con forza DOWN per guardare verso il basso.
- Premete DOWN e LEFT/RIGHT per strisciare.

Styrkutan D

- Vicka styrkutan D åt höger/vänster för att flytta åt höger/vänster.
- Vicka styrkutan D nedåt för att få Kid Chameleon att huka sig eller hocka.
- Vicka styrkutan D nedåt och åt höger/vänster för att krypa åt höger/vänster.

R-Toets.

- Druk op LINKS/RECHTS om in deze richtingen te bewegen.
- Druk op OMLAAG om te bukken of te duiken. Druk hard op OMLAAG om naar beneden te kijken.
- Druk op OMLAAG en LINKS/RECHTS om te kruipen.

D-Näppäin:

- Paina VASEMMALLE/OIKEALLE liikkuaksesi näihin suuntiin.
- Paina ALAS kyykistyäksesi tai kumartuaksesi. Paina ALAS kovaa katsoaksesi alas.
- Paina ALAS ja VASEMMALLE/OIKEALLE ryömiäksesi.

Velocità (Speed) (Tasto A):

- Tenetelo premuto per aumentare la velocità quando volete andare velocemente da qualche parte. Quando regolate il gioco su FAST ACTION (azione veloce) sullo schermo delle opzioni (pagina 25), potete usare questo tasto per rallentare.

Farthknappen (knappen A):

- Tryck på farthknappen för att öka farten så att Kid Chameleon kan förflytta sig snabbt. Om FAST ACTION (snabbläge) har valts på valmenyn OPTIONS (sid. 25) minskas farten istället när farthknappen trycks in.

Snelheid (Toets A)

- Druk hierop en houd de toets ingedrukt om je snelheid te verhogen wanneer je ergens snel naar toe wilt. Wanneer je het spel hebt ingesteld op Fast Action (Snelle Actie) op het Optie Scherm (pagina 25) kun je deze toets gebruiken om je snelheid te verminderen.

Nopeus (Näppäin A):

- Paina ja pidä alaspainettuna liikkuaksesi nopeammin, kun haluat päästä jonnekin nopeasti. Kun asennat pelin FAST ACTION (nopealle toiminalle) Vaihtoehdot-ruudussa (sivu 25), voit käyttää tätä näppäintä hidastaaksesi vauhtiasi.

Speed + Start:

- Premete entrambi i tasti contemporaneamente per aumentare la forza di potere diamante (Diamond Powers) dovete possedere il giusto numero di diamanti.)

Farthknappen (knappen A) + startknappen (START):

- Tryck samtidigt in dessa knappar för att utnyttja diamantstyrkan (du måste ha rätt antal diamanter).

Snelheid + Start:

- Druk deze toetsen tegelijkertijd in om Diamant Krachten te stimuleren (je moet het juiste aantal diamanten hebben).

Nopeus + Aloitus

- Paina molempia näppäimiä samaan aikaan kytkeäksesi Jalokivivoiman päälle (sinulla täytyy olla oikea määrä Jalokiviä).

Different transformations have different powers, and the powers last only a short time. (See pages 36 - 54 for descriptions.)

Die verschiedenen Kreaturen, in die Sie sich verwandeln können, haben unterschiedliche Kräfte, die jedoch stets nur eine kurze Zeit lang wirksam bleiben. (Weitere Einzelheiten auf Seite 36 - 54.)

Chaque transformation a une force différente et qui ne dure qu'un certain temps. (Voir pages 36 – 54 pour les explications.)

Las diferentes transformaciones tienen diferentes poderes y éstos duran solo un corto tiempo. (Ver páginas 36 - 54 por descripciones.)

Jump (Button B):

- Press quickly to jump. Hold down briefly for high leaps. Jump to bash blocks with your head, smash enemies with your feet, and reach high spots. Some transformations have special jump powers or moves.

Sprungtaste (Taste B):

- Zum Hochspringen muß diese Taste schnell gedrückt werden. Halten Sie die Taste für hohe Sprünge einen kurzen Augenblick gedrückt. Mit Hilfe der Sprungfunktion können Sie Blöcke mit dem Kopf zertrümmern, Feinde mit den Füßen attackieren und hochgelegene Plätze erreichen. Einige der Kreaturen, in die Sie sich verwandeln können, besitzen außergewöhnliche Sprungkräfte und Bewegungsfähigkeiten.

Saut (Touche B):

- Appuyez rapidement pour sauter. Maintenez enfoncée brièvement pour bondir. Sautez pour frapper des blocs de votre tête, écraser des ennemis du pied et atteindre des endroits surelevés. Certaines transformations ont des mouvements ou des forces spéciales liés au saut.

Botón B (salto):

- Presiónelo rápidamente para saltar. Manténgalo presionado brevemente para saltos altos. Salte para golpear bloques con la cabeza, aplastar enemigos con los pies y alcanzar lugares altos. Algunas transformaciones poseen poderes especiales de salto o movimiento.

Jump + D-Button:

- Press both buttons at the same time to jump LEFT or RIGHT.
- Jump, then quickly press the **D-Button** to turn around in midair.

Sprungtaste + Richtungstaste:

- Drücken Sie zum Springen nach LINKS oder RECHTS beide Tasten gleichzeitig.
- Springen Sie, und drücken Sie sofort danach die **Richtungstaste**, um sich beim Sprung in der Luft umzudrehen.

Saut + Touche D:

- Appuyez simultanément sur les deux touches pour sauter vers la GAUCHE/ DROITE.
- Sautez, puis appuyez rapidement sur la **touche D** pour vous retourner en l'air.

Salto + botón D:

- Presione ambos botones al mismo tiempo para saltar a izquierda o derecha.
- Salte y luego rápidamente presione el **botón D** para girar en el aire.

Ogni trasformazione ha una forza diversa e la forza dura solo un periodo di tempo limitato (Vedere da pagina 37 a 55 per le descrizioni)

Kid Chameleons olika figurer kan vissa specialknep, men dessa varar bara en kort stund (vi hänvisar till sid. 37 – 55 angående detaljer)

Verschillende transformaties hebben verschillende krachten en de krachten werken slechts voor een korte periode (Zie pagina 37 – 55 voor uitleg.)

Eri muunnoksilla on eri voimat ja voima kestää vain hetken aikaa (Katso sivulle 37 – 55 kuvausta varten.)

Tasto B (Jump):

- Premetelo velocemente per saltare Tenetelo premuto brevemente per salti più alti. Saltate per colpire i blocchi con la testa, distruggere nemici con i piedi e raggiungere luoghi alti. Alcune trasformazioni hanno salti di forza speciale o mosse speciali

Hoppknappen (knappen B):

- Tryck in och släpp upp hoppknappen (knappen B) för att få Kid Chameleon att hoppa. Håll den intryckt lite längre för höga hopp. Genom att använda denna knapp kan Kid Chameleon sparka till fiender slå sönder murar och hoppa upp till höga avsatser. Vissa av Kid Chameleons figurer kan t.o.m. utnyttja vissa specialhopp och extraknep under ett hopp.

Springen (Toets B),

- Druk deze toets kort in voor kleine sprongetjes. Druk hem wat langer in voor hoge sprongen. Spring om blokken met je hoofd kapot te slaan, vijanden met je voeten plat te trappen en om hoger gelegen plaatsen te bereiken. Sommige transformaties hebben speciale sprong krachten of bewegingen

Hyppy (Näppäin B):

- Paina nopeasti hypätäksesi. Pidä hetken aikaa alaspainettuna korkeilla loikkauksia varten. Hyppää murskataksesi palkkeja päälläsi, lyhotaksesi vihollisia jalkoillasi ja päästäksesi korkeille paikoille. Joillain muunnoksilla on erikoiset hyppyvoimat ja liikkeet.

Jump + Tasto D:

- Premetelo entramb contemporaneamente per saltare a destra o sinistra
- Per saltare e quindi premete il **Tasto D** per girare a mezz'aria

Hoppknappen (knappen B) + styrkulan D:

- Tryck på **denna knapp** och vicka samtidigt **styrkulan D** åt höger/vänster för att hoppa åt höger/vänster
- Tryck först in **hoppknappen** (knappen B) och vicka sedan **styrkulan D** åt lämpligt håll för att Kid Chameleon ska kunna vända sig om under ett hopp.

Springen + R-Toets:

- Druk deze toetsen tegelijkertijd in om naar LINKS of naar RECHTS te springen
- Spring en druk nu snel op de **R-Toets** om midden in de lucht rond te draaien.

Hyppy + D-Näppäin:

- Paina molempia näppäimiä samaan aikaan hypätäksesi VASEMMALLE tai OIKEALLE
- Hyppää paina sitten nopeasti **D-Näppäintä** kääntyäksesi ilmassa

D-Button + Jump 2X.

- This button combination flips Kid Chameleon onto a platform. Press the **Jump** button. When Kid Chameleon is even with the platform, press the **D-Button** toward it and press the **Jump** button again. Flip to escape danger and get to hard-to-reach spots. The flip only works when Kid Chameleon is near an edge and is not transformed by a Helmet.

Richtungstaste + Sprungtaste 2x:

- Mit Hilfe dieser Tastenkombination springt Kid Chameleon auf eine Plattform. Drücken Sie zuerst die **Sprungtaste** und dann, sobald sich Kid Chameleon im Sprung auf der Höhe der Plattform befindet die **Richtungstaste** in Richtung der Plattform und anschließend noch einmal die **Sprungtaste**. Diese Funktion ist besonders nützlich, um sich aus gefährlichen Situationen zu retten und an schwer erreichbare Plätze zu gelangen. Die Tastenkombination funktioniert jedoch nur wenn Kid Chameleon an einer Kante steht und nicht durch einen Helm verwandelt wurde.

Touche D + Saut 2x:

- Cette combinaison permet à Kid Chameleon de sauter sur une plate-forme. Appuyez sur la touche de **saut**. Quand Kid Chameleon est face à la plate-forme, appuyez sur la **touche D** dans cette direction, puis de nouveau sur la touche de **saut**. Effectuez cette combinaison pour fuir le danger et parvenir à des endroits difficiles à atteindre. Cette combinaison fonctionne uniquement quand Kid Chameleon est prêt d'un précipice et n'est pas transformé par un casque.

Botón D + salto x 2

- Esta combinación de botones hace que El Camaleón vuele hacia una plataforma. Presione el botón **salto**. Cuando El Camaleón esté al nivel de la plataforma, presione el **botón D** hacia la misma y presione el botón **salto** nuevamente. Vuele para escapar de peligros y llegar a puntos de difícil acceso. El vuelo solamente funciona si El Camaleón está cerca de un borde y no ha sido transformado por un casco.

D-Button + Speed + Jump:

- Press the **D-Button** and **Speed** button together to start a run, then press the **Jump** button for a running high jump.

Richtungstaste + Geschwindigkeitstaste + Sprungtaste:

- Drücken Sie die **Richtungstaste** und die **Geschwindigkeitstaste** gleichzeitig, damit Kid zu rennen beginnt und anschließend die **Sprungtaste**, so daß Kid mit ausreichendem Anlauf einen hohen Sprung ausführt.

Touche D + Vitesse + Saut:

- Appuyez simultanément sur la **touche D** et la touche de **vitesse** pour commencer à courir, puis appuyez sur la touche de **saut** pour sauter haut en courant.

Botón D + velocidad + salto

- Presione el **botón D** y el de **velocidad** conjuntamente para comenzar a correr y luego presione el botón de **salto** para hacer un salto alto a la carrera.

Special (Button C):

- Press for Special Power when transformed by certain Helmets (see pages 36 – 54).

Spezialtaste (Taste C):

- Drücken Sie diese Taste zur Nutzung der speziellen Kräfte der jeweiligen Kreatur in die Sie sich mit Hilfe eines bestimmten Helms verwandelt haben (siehe Seite 36 - 54).

Touche Spéciale (Touche C):

- Appuyez pour obtenir une force spéciale quand vous êtes transformé par certains casques (voir pages 36 – 54).

Botón C (especial):

- Presiónelo para obtener poderes especiales cuando ha sido transformado por ciertos cascos (ver páginas 36 – 54).

Tasto D + Jump 2x

- Questa combinazione di tasti getta Kid Chameleon su una piattaforma. Premete il tasto **Jump**. Quando Kid Chameleon è al livello della piattaforma, premete il **tasto D** verso di essa e premete di nuovo il tasto **Jump**. Colpite per scappare e raggiungere punti difficili. Non volo funziona solo quando Kid Chameleon è vicino a un bordo e non è trasformato con un elmo.

Styrkulan D + två intryckningar av hoppknappen (knappen B):

- Denna kombination får Kid Chameleon att hoppa upp till högre avsatser. Tryck först på **hoppknappen** (knappen B) och vicka sedan, när Kid Chameleon befinner sig i närheten av avsatsen, **styrkulan D** i avsatsens riktning och tryck igen på **hoppknappen** (knappen B). Denna kombination är praktisk att använda för att Kid Chameleon ska kunna rädda sig undan faror och hoppa upp till en avsats. Detta hopp fungerar bara när Kid Chameleon befinner sig på kanten till ett stup och inte har förvandlat sig till någon annan figur.

R-Toets + Springen 2x

- Met deze combinatie van toetsen laat je Kid Chameleon op een platform springen. Druk op de **Springen** Toets. Wanneer Kid Chameleon op gelijke hoogte is met het platform, druk je op de **R-Toets** in de goede richting en daarna druk je weer op de **Springen** Toets. Spring om gevaar te ontwijchten of om op plaatsen te komen die moeilijk bereikbaar zijn. De sprong werkt alleen wanneer Kid Chameleon vlakbij een rand is en wanneer hij niet getransformeerd is door een Helm.

D-Näppäin + Hyppy 2x:

- Tämä näppäin yhdistelmä lennättää Kid Chameleonin korokkeelle. Paina **Hyppynäppäintä**. Kid Chameleonin ollessa samassa tasossa korokkeen kanssa paina **D-Näppäintä** sitä kohti ja paina **Hyppynäppäintä** uudelleen. Hypähdä paetaksesi vaaroja ja päästäksesi vaikeasti-saavutettavin paikkoihin. Hypähdys toimii ainoastaan silloin, kun Kid Chameleon on reunan läheltä eikä ole muuntaellu Kyparälla.

Tasto D + Speed + Jump

- Premete contemporaneamente il **tasto D** e il tasto **Speed** per iniziare a correre, premete quindi il tasto **Jump** per un salto in alto correndo.

Styrkulan D + hoppknappen (knappen B) + fartknappen (knappen A):

- Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll och tryck samtidigt in **fartknappen** (knappen A) för att få Kid Chameleon att börja springa. Tryck på **hoppknappen** så fort Kid fått upp farten, för att få Kid att hoppa ett högt hopp.

R-Toets + Snelheid + Springen:

- Druk tegelijkertijd op de **R-Toets** en op **Snelheid** Toets, om hard te gaan lopen. Druk nu op de **Springen** Toets om een hele verre en hoge sprong te maken.

D-Näppäin + Nopeus + Hyppy:

- Paina **D-Näppäintä** ja **Nopeusnäppäintä** yhtäaikaa lähtääksesi Kidin juoksemaan paina sitten **Hyppynäppäintä** juoksun aikana tapahtuvaa korkeata hyppyä varten.

Speciale (Special) (Tasto C):

- Premetelo per della potenza speciale quando vi trasformate con alcuni elmi (vedere le pagine 37 - 55).

Specialknapp (knappen C):

- Tryck in specialknappen (knappen C) för att utnyttja de olika figurernas specialknep (vi hänvisar till sid. 37 - 55,

Speciaal (Toets C)

- Druk hierop voor Speciale Krachten, wanneer je door bepaalde Helmen getransformeerd bent (zie pagina's 37 - 55).

Erikois (C Näppäin)

- Paina Erikoisvoimaa varten, kun tietyt Kypärät ovat muuntaneet Kidin (katso sivuille 37 - 55).

Transformation	Special Power
Iron Knight	Crawl up walls and obstacles
Red Stealth	Slash with sword
Berzerker	No **Special** button
Maniaxe	Throw axes
Juggernaut	Fire skull bombs
Micromax	No **Special** button power
EyeClops	Light up invisible blocks
Skycutter	Fly upside down
Cyclone	Whirl and fly

Kreatur	Spezielle Kraft
Iron Knight	Mauern und Hinder nisse hochklettern
Red Stealth	Mit dem Schwert spalten
Berzerker	Keine **spezielle** Kraft
Maniaxe	Axte werfen
Juggernaut	Schädelbomben abschießen
Micromax	Keine **spezielle** Kraft
EyeClops	Unsichtbare Blöcke aufspüren
Skycutter	In Rückenlage fliegen
Cyclone	Herumwirbeln und fliegen

Transformation	Force spéciale
Iron Knight	Rampe le long des murs et des obstacles
Red Stealth	Transperce d'un coup d'epee
Berzerker	Pas de force **spéciale**
Maniaxe	Lance des haches
Juggernaut	Tire des bombes mortelles
Micromax	Pas de force **spéciale**
EyeClops	Révèle des blocs invisibles
Skycutter	Vole en se retournant
Cyclone	Tourbillonne et vole

Transformación	Poder especial
Iron Knight	Trepa paredes y obstaculos
Red Stealth	Corta con la espada
Berzerker	Sin poderes **especiales**
Maniaxe	Arroja hachas
Juggernaut	Dispara bombas de calavera
Micromax	Sin poderes **especiales**
EyeClops	Ilumina bloques invisibles
Skycutter	Vuela con la cabeza hacia abajo
Cyclone	Gira y vuela

Transformazione	Potenza speciale
Iron Knight	Per strisciare sopra mun ed ostacoli
Red Stealth	Per fendenti con la spada
Berzerker	Sprovvisto di tasto **Special**
Maniaxe	Per lanciare ascie
Juggernaut	Per lanciare bombe mortali
Micromax	Sprovvisto di tasto **Special**
EyeClops	Per fare illuminare blocchi invisibili
Skycutter	Per volare a testa in giu
Cyclone	Per volteggiare e volare

Olika figurer	Special-knep
Järnriddaren	klättrar uppför väggar och andra hinder
Samuraien	slåss med svärd
Mursläggan	inga **specialknep**
Yxmannen	kastar yxor
Pansar Frans	skjuter välg bomber
Mikro-Max	inga **specialknep**
Strålaren	lyser upp osynliga block
Jetåkaren	flyger upp och nedvänd
Tyfonen	vevlar runt och flyger

Transformaties	Speciale Krachten
Iron Knight	Kan tegen muren en hindernissen op kruipen
Red Stealth	Slaat met zwaard
Berzerker	Heeft geen speciale krachten met de **Special** Toets
Maniaxe	Gooit met bijlen
Juggernaut	Vuurt schedel bommen
Micromax	Heeft geen speciale krachten met de **Special** Toets
EyeClops	Verlicht onzichtbare blokken
Skycutter	Vliegt onderstebovens
Cyclone	Draait snel rond en vliegt

Muunnos	Erikois-voima
Rautamies	Ryömi seinä ja esteitä ylös
Red Stealth	Viilla miekalla
Berzerker	Ei mitään **Erikois-näppäin** voimaa.
Maniaxe	Heitä kirveitä
Juggernaut	Ammu kallopommeja
Micromax	Ei mitään **Erikois-näppäin** voimaa.
EyeClops	Valaise näkymättömät palkkeja
Skycutter	Lennä ylösalaisin
Cyclone	Kaapu ja lenna

Getting Started

1 Press **Start** at the Title screen. The Select Game box will appear at the top left.

2 Press the **D-Button** DOWN to move the marker to OPTIONS, and press **Start**. You'll go to the Options screen (pages 22 - 28). Press **Start** at the Options screen to return to the Select Game box.

Note: Once you set your options, they stay in effect until you change them or turn off the power. If you don't want to change the options, skip step 2.

Vorbereitung

1 Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbilds die **Starttaste**. Der Spielwahlkasten erscheint oben links im Bild.

2. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach UNTEN, um den Cursor auf OPTIONS zu führen, und anschließend die **Starttaste**. Das Optionsbild erscheint (siehe Seite 22 - 28). Drücken Sie nach Erscheinen des Optionsbilds die **Starttaste**, um wieder den Spielwahlkasten abzurufen.

Hinweis. Sobald Sie die gewünschten Spieloptionen gewählt haben, bleiben diese durchgehend gültig, es sei denn, Sie ändern die Optionen noch einmal oder schalten die Netzversorgung aus. Überspringen Sie Schritt 2, falls eine Änderung der Optionen nicht gewünscht ist.

Préparatifs

1 Appuyez sur la touche **Start** sur l'écran de titre. La case de sélection de jeu apparaît en haut à gauche.

2. Appuyez vers le BAS sur la **touche D** pour déplacer le marqueur sur OPTIONS et appuyez sur la touche **Start**. L'écran des options apparaît (pages 22 - 28). Appuyez sur **Start** sur l'écran des options pour revenir à la case de sélection de jeu.

Remarque: Les options posées restent valides tant qu'elles ne sont pas changées et que l'alimentation n'est pas coupée. Si vous ne souhaitez pas changer les options sautez l'étape 2.

Inicio del juego

1 Presione **inicio** en la pantalla del título. Aparecerá el rectángulo de selección de Juego en la parte superior izquierda.

2 Presione el **botón D** hacia abajo para mover el marcador hacia "OPTIONS" (opciones) y oprima el botón de **inicio**. Esto llamará la pantalla de opciones (páginas 22 - 28). Presione el botón de **inicio** en la pantalla de opciones para regresar al rectángulo de selección de juego.

Nota: Una vez que usted haya programado las opciones, éstas permanecerán en efecto hasta que las cambie o apague la electricidad. Si no desea cambiar las opciones salte el paso 2.

Preparativi

1. Premete **Start** allo schermo del titolo (Title). Appare il riquadro di selezione gioco in alto a sinistra

2. Premete il **tasto D** DOWN per muovere il segno su OPTIONS (opzioni) e premete **Start** Andrete allo schermo delle opzioni (pagine 23 - 29). Premete **Start** allo schermo delle opzioni per ritornare al riquadro di selezione gioco

Nota: Una volta fissate le opzioni rimangono attive fino a quando non le si cambia o si spegne l'alimentazione. Se non desiderate cambiare le opzioni saltate il punto 2

Spelstart

1. Tryck på **START** när rubrikscenen visas på bildskärmen. Efter detta visas valrutan START ONE/ START TWO/OPTIONS upp till vänster på bildskärmen

2. Vicka **styrkulan D** nedåt för att flytta markören till ordet OPTIONS och tryck på **START** Nu visas valmenyn OPTIONS på bildskärmen (sid. 23 - 29). Tryck en gång till på **START** för att igen se valrutan på bildskärmen

OBS! De valda valmöjligheterna på valmenyn OPTIONS ändras inte under spelets gång förrän du gör ändringar i valmenyn OPTIONS eller slår av strömmen. Hoppa över punkt 2, när du inte tänker ändra på någonting.

Het Spel Starten

1. Druk op **Start** op het Titelscherm Het Spel Keuze vakje zal links bovenaan verschijnen

2. Druk op OMLAAG op de **R-Toets** om de cursor naar Opties te bewegen en druk nu op **Start** Je gaat nu naar het Optie Scherm (pagina's 23 - 29). Druk op **Start** op het Optie Scherm om weer terug te keren naar het Spel Keuze vakje

Let op: Als je de opties een keer hebt ingesteld, dan blijven ze in werking totdat je ze veranderd of totdat je het spel uit zet. Als je geen opties wilt veranderen, sla dan stap 2 over

Valmistautuminen

1. Paina **Aloitusta** Otsikkoruudussa Valitse Peli-aatikko tulee esiin vasemmaan yläreunaan.

2. Paina **D-Näppäintä** ALAS liikuttaaksesi merkkiä OPTIONS ile (vaihtoehdot) ja paina **Aloitusta** Menet Vaihtoehtoruutuun (katso sivuille 23 - 29). Paina **Aloitusta** Vaihtoehtoruudussa palataksesi Valitse Peli-aatikkoon

Huom: Tehtyäsi valintasi ne pysyvät voimassa siihen saakka kunnes muutat niitä tai kytket ne pois päältä. Ellet halua muuttaa vaihtoehtoja hyppää vaiheen 2 yli

3. Leave the marker at START ONE for a 1 Player game. Move it DOWN with the **D-Button** to START TWO for a 2 Player game.

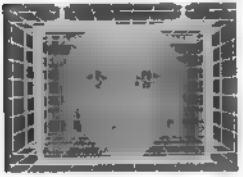
4. Press **Start** to go to the first Round screen. (In 2 Player games, players take turns playing through the rounds.)

5. Press **Start** again to start playing.

The Options Screen

You can change the game settings on the Options screen before you begin play. Press the **D-Button** to move the highlight and choose the settings you want.

- UP/DOWN moves the highlight.
- LEFT/RIGHT changes the setting.



3. Lassen Sie den Cursor für ein 1-Personen-Spiel auf START ONE stehen, bzw. führen Sie den Cursor mit der **Richtungstaste** auf START TWO, wenn eine zweite Person mitspielen soll.

4. Drücken Sie die **Starttaste** zum Abrufen des Spielbilds für die erste Runde. (Bei 2-Personen-Spielen spielt jeder Spieler abwechselnd eine Runde.)

5. Drücken Sie die **Starttaste** zum Starten des Spiels.

Optionsbild

Auf dem Optionsbild können die verschiedenen Spieleinstellungen vor Beginn des Spiels geändert werden. Führen Sie den Cursor dazu mit der **Richtungstaste** auf die zu ändernde Spieleinstellung.

- Drücken nach OBEN oder UNTEN steuert den Cursor.
- Drücken nach LINKS oder RECHTS ändert die Einstellung.

3. Laissez le marqueur sur START ONE pour une partie à 1 joueur. Déplacez-le vers le BAS à l'aide de la **touche D** sur START TWO pour une partie à 2 joueurs.

4. Appuyez sur **la touche Start** pour faire apparaître l'écran de la première scène. (Dans une partie à 2, les joueurs jouent chacun leur tour.)

5. Appuyez de nouveau sur **Start** pour commencer à jouer.

L'écran des options

Vous pouvez changer les réglages du jeu sur l'écran des options avant de commencer à jouer. Appuyez sur **la touche D** pour éclairer le réglage souhaité.

- BAS/HAUT pour éclairer le réglage souhaité
- GAUCHE/DROITE pour changer le réglage

3. Deje el marcador en "START ONE" para 1 jugador. Muévalo hacia abajo con el **botón D** hacia "START TWO" para 2 jugadores.

4. Presione el botón de **inicio** para ir a la primera escena. (En juegos para 2 Jugadores, éstos se turnan para jugar las diferentes escenas)

5. Presione nuevamente el botón de **Inicio** para comenzar a jugar.

Pantalla de opciones

Usted puede cambiar la programación del juego en la pantalla de opciones antes de comenzar a jugar. Presione el **botón D** para mover la iluminación y escoja los ítemes que desee.

- arriba/abajo mueve la iluminación
- izquierda/derecha cambia la selección

3. Lasciate il segno su START ONE per un gioco a 1 giocatore. Muovetelo in basso con il **tasto D** su START TWO per un gioco a due giocatori.

4. Premete **Start** per andare allo schermo del primo round. (Nel gioco a 2 giocatori si gioca a turno attraverso i round.)

5. Premete di nuovo **Start** per iniziare a giocare.

3. Låt markören stå vid rubriken START ONE för att välja ett spel med en spelare. Flytta markören nedåt till START TWO för att välja att spel med två spelare.

4. Tryck på **START** för att börja spela spelet och se första spelscenen i första spelrundan på bildskärmen. (Efter val av ett spel med två spelare får den andra spelaren vänta på sin tur tills den första spelaren har avslutat första spelrundan.)

5. Tryck en gång till på **START** för att börja spelet.

3. **Laat de cursor staan bij** START ONE een spel met 1 speler. Beweeg de cursor naar beneden, door op OMLAAG te drukken op de **R-Toets**, naar START TWO, om een spel met 2 spelers te starten.

4. Druk op **Start** om naar het eerste Ronde scherm te gaan. (Bij een spel met 2 spelers, spelen de beide spelers om en om een ronde).

5. Druk nogmaals op **Start** om het spel te starten.

3. Jätä merkki START ONE:lle Yksinpeliä varten. Siirrä se ALAS **D-Näppäimeltä** START TWO:lle Kaksinpeliä varten.

4. Paina **Aloitusta** mennäksesi ensimmäisen Kierroksen ruutuun. (Kaksinpelissä pelaajat pelaavat vuorotellen kierroksilta.)

5. Paina **Aloitusta** uudelleen a kaaksesi pelin.

Schermo Delle Opzioni

Potete cambiare le regolazioni del gioco sullo schermo delle opzioni prima di iniziare a giocare. Premete il **tasto D** per muovere l'evidenziatore e scegliere le regolazioni desiderate.

- UP/DOWN muove l'evidenziatore.
- LEFT/RIGHT cambia le regolazioni.

Valmenyn (OPTIONS)

Före spelstart är det möjligt att ändra på spelförutsättningarna på valmenyn OPTIONS. De olika valmöjligheterna ändras genom att **styrkulan D** vickas åt lämpligt håll, så att de olika rubrikerna lyser upp på valmenyn OPTIONS.

- uppåt/nedåt för att lysa upp de olika valrubrikerna.
- åt vänster/höger för att ändra på valmöjligheterna.

Het Optie Scherm

Je kan de instellingen van het spel op het Optie Scherm veranderen, voordat je met het spel begint. Druk op de **R-Toets** om het opgelichte balkje te bewegen en kies de instellingen die jij wilt.

- OMHOOG/OMLAAG beweegt het opgelichte balkje.
- LINKS/RECHTS verandert de instelling.

Vaihtoehtoruutu

Voit vaihtaa pelasennuksia Vaihtoehtoruudussa ennen kuin rupeat pelaamaan. Paina **D-Näppäintä** liikuttaakses valaistusta ja valitse haluamasi asennukset.

- YLÖS/ALAS liikuttaa valaistusta.
- VASEN/OIKEA muuttaa asennusta.

2 Players:

- ONE CONTROLLER
- TWO CONTROLLERS

Choose the setting that matches the number of Control Pads that are plugged in. With ONE CONTROLLER, two players will take turns using Control Pad 1. With TWO CONTROLLERS, one player will use Control Pad 1 and the other player will use Control Pad 2.

2-Personen-Spiel:

- ONE CONTROLLER (ein Steuerpult)
- TWO CONTROLLERS (zwei Steuerpulte)

Wählen Sie die Einstellung, die der Anzahl der angeschlossenen Steuerpulte entspricht. Bei ONE CONTROLLER wechseln sich zwei Spieler an Steuerpult 1 ab. Bei TWO CONTROLLERS bedient ein Spieler Steuerpult 1 und der andere Spieler Steuerpult 2.

2 Joueurs:

- UN BLOC DE COMMANDE
- DEUX BLOCS DE COMMANDE

Choisir le réglage qui correspond au nombre de blocs de commande branchés. Avec un bloc de commande, les deux joueurs jouent chacun leur tour avec le bloc de commande 1. Avec deux blocs de commande, chacun utilise un bloc de commande.

2 jugadores:

- UN CONTROLADOR
- DOS CONTROLADORES

Seleccione las opciones que concuerden con el número de Controles que están enchufados. Con un controlador pueden jugar dos personas, turnándose para usar la consola de control 1. Con dos controladores, un jugador utilizará la consola de control 1 y el otro jugador la consola de control 2.

Controls

Modes	Button A	Button B	Button C
1	Speed	Jump	Special
2	Speed	Special	Jump
3	Jump	Speed	Special
4	Jump	Special	Speed
5	Special	Speed	Jump
6	Special	Jump	Speed

Funktionstasten

Modus	Taste A	Taste B	Taste C
1	Geschwindigkeit	Springen	Spezielle Kraft
2	Geschwindigkeit	Spezielle Kraft	Springen
3	Springen	Geschwindigkeit	Spezielle Kraft
4	Springen	Spezielle Kraft	Geschwindigkeit
5	Spezielle Kraft	Geschwindigkeit	Springen
6	Spezielle Kraft	Springen	Geschwindigkeit

Commandes:

Modes	Touche A	Touche B	Touche C
1	Vitesse	Saut	Spéciale
2	Vitesse	Spéciale	Saut
3	Saut	Vitesse	Spéciale
4	Saut	Spéciale	Vitesse
5	Spéciale	Vitesse	Saut
6	Spéciale	Saut	Vitesse

Controles:

Modalidades	Botón A	Botón B	Botón C
1	Velocidad	Salto	Especial
2	Velocidad	Especial	Salto
3	Salto	Velocidad	Especial
4	Salto	Especial	velocidad
5	Especial	Velocidad	Salto
6	Especial	Salto	Velocidad

2 Giocatori:

- UN CONTROLLORE
- DUE CONTROLLORI

Scegliere la regolazione che corrisponde al numero delle pulsantiere di comando usate. Con ONE CONTROLLER due giocatori giocheranno a turno usando la pulsantiera di comando 1. Con TWO CONTROLLERS, un giocatore userà la pulsantiera di comando 1 e l'altro giocatore la pulsantiera di comando 2.

Ett spel med två spelare:

- ONE CONTROLLER (en styrplatta)
- TWO CONTROLLERS (två styrplattor)

Välj det alternativ som stämmer överens med antalet anslutna styrplattor. Spelarna får vänta på sin tur att använda samma styrplatta efter val av alternativet ONE CONTROLLER (en styrplatta). Den ena spelaren använder styrplatta 1 och den andra styrplatta 2, efter val av alternativet TWO CONTROLLERS (två styrplattor).

2 Spelers:

- EEN CONTROLLER (ONE CONTROLLER)
- TWEE CONTROLLERS (TWO CONTROLLERS)

Kies die instelling die overeen komt met het aantal controllers die aangesloten zijn. Bij EEN CONTROLLERS spelen twee spelers om en om en gebruiken ze beiden Controller 1. Bij TWEE CONTROLLERS gebruikt een speler Controller 1 en de andere speler Controller 2.

2 Pelaajaa

- ONE CONTROLLER (yksi ohjaaja)
- TWO CONTROLLERS (kaksi ohjaajaa)

Valitse säätö, joka vastaa kytkettyjen Ohjauslaippojen lukumäärää. ONE CONTROLLER:lla kaksi pelaajaa käyttävät vuorotellen Ohjauslaippaa 1:tä. TWO CONTROLLERS:lla toinen pelaaja käyttää Ohjauslaippaa 1 ja toinen Ohjauslaippaa 2.

Comandi:

Modi	Tasto A	Tasto B	Tasto C
1	Velocità	Salto	Speciale
2	Velocità	Speciale	Salto
3	Salto	Velocità	Speciale
4	Salto	Speciale	Velocità
5	Speciale	Velocità	Salto
6	Speciale	Salto	Velocità

Styrknapparna A, B och C:

Funktionssättet	Knappen A	Knappen B	Knappen C
1	Fart	Hopp	Special
2	Fart	Special	Hopp
3	Hopp	Fart	Special
4	Hopp	Special	Fart
5	Special	Fart	Hopp
6	Special	Hopp	Fart

Besturingen:

Modes	Toets A	Toets B	Toets C
1	Snelheid	Springen	Speciaal
2	Snelheid	Speciaal	Springen
3	Springen	Snelheid	Speciaal
4	Springen	Speciaal	Snelheid
5	Speciaal	Snelheid	Springen
6	Speciaal	Springen	Snelheid

Ohjaukset:

Moodit	Näppäin A	Näppäin B	Näppäin C
1	Nopeus	Hyppy	Erikois
2	Nopeus	Erikois	Hyppy
3	Hyppy	Nopeus	Erikois
4	Hyppy	Erikois	Nopeus
5	Erikois	Nopeus	Hyppy
6	Erikois	Hyppy	Nopeus

You can change the Control Pad buttons for **Speed**, **Jump** and **Special**. Try out different settings until you find the one that works for you. (In 2 Player games with two controllers both players must use the same setting.)

Die Funktion der Steuerpulttasten für **Geschwindigkeit**, **Sprünge** und **Einsatz** spezieller Kräfte können geändert werden. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen, bis Sie die Einstellung, die Ihnen am besten zusagt, gefunden haben. (Bei 2-Personen-Spielen mit zwei Steuerpulten müssen beide Spieler die gleichen Einstellungen verwenden.)

Vous pouvez modifier les touches du bloc de commande pour la **vitesse**, le **saut** et la fonction **spéciale**. Essayez différentes combinaisons et adoptez celle que vous préférez. (Dans une partie à 2 joueurs avec 2 blocs de commande, les joueurs doivent utiliser les même réglages.)

Usted puede cambiar las funciones de los botones de la consola de control para **velocidad**, **salto**, y **especial**. Intente diferentes programaciones hasta que encuentre la que le satisfaga. (En juegos de 2 jugadores con dos controladores ambos jugadores deben usar la misma programación.)

Speed Button

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST

With NORMAL ACTION, Kid Chameleon moves at a walking pace. You hold down the **Speed** button when you want him to run. This gets him through easy parts or out of some enemy's clutches fast.

When the setting is FAST ACTION, Kid Chameleon moves at running speed. Hold down the **Speed** button to slow him down.

Geschwindigkeitstaste:

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST

Bei Einstellung auf NORMAL ACTION bewegt sich Kid Chameleon im Laufschritt und rennt, wenn Sie die **Geschwindigkeitstaste** gedrückt halten. Hiermit schafft er es durch relativ leichte Spielabschnitte und kann vor den Klauen bestimmter Feinde schnell fluchten.

Bei Einstellung auf FAST ACTION rennt Kid Chameleon ständig. Halten Sie die **Geschwindigkeitstaste** gedrückt, um Kid zu bremsen, bzw. den Bewegungsablauf zu verlangsamen.

Touche de Vitesse:

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW (Action rapide/appuyez pour ralentir)
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST (Action normale/appuyez pour accélérer)

Quand l'action normale est choisie Kid Chameleon marche. Maintenez la touche de **vitesse** enfoncée pour le faire courir pour passer rapidement des scènes faciles ou pour se tirer des griffes des ennemis.

Quand l'action rapide est choisie, Kid Chameleon avance en courant. Maintenez la touche de **vitesse** enfoncée pour ralentir.

Botón de velocidad:

- ACCIÓN RAPIDA/PRESIONE PARA REDUCIR
- ACCIÓN NORMAL/PRESIONE PARA AUMENTAR

Con NORMAL ACTION (acción normal), El Camaleón se mueve a la velocidad de marcha. Presione el botón de **velocidad** para hacerlo correr. Esto le servirá para pasar por las partes fáciles y para evitar rápidamente que el enemigo lo sujete.

Cuando la programación es FAST ACTION (acción rápida), El Camaleón se mueve a la carrera. Mantenga presionado el botón de **velocidad** para que reduzca la marcha.

È possibile cambiare i tasti della pulsantiera di comando per **velocità**, **salto** e **speciale**. Provate le diverse regolazioni fino a quando trovate quella più adatta a voi. (Nel gioco a 2 giocatori con due controlli, entrambi i giocatori devono usare le stesse regolazioni.)

Funktionsätet av knapparna A, B, och C på styrplattan kan ändras mellan **fartknapp**, **hoppknapp** och **specialknapp** enligt vad som passar dig bäst. Pröva de olika möjligheterna tills du hittat rätt kombination. (I ett spel med två spelare när två spelare använder var sin styrplatta måste styrknapparnas funktionsätt stämma överens.)

Je kan de Controller toetsen veranderen voor **Snelheid**, **Springen** en **Speciaal**. Probeer verschillende instellingen, totdat jij er een vindt die voor jou het beste werkt. (In een spel met 2 spelers en twee bestuurders moeten beide spelers met dezelfde instelling spelen.)

Voit valhtaa Ohjauslaipan **Nopeus-**, **Hyppy-** ja **Erikoisnäppäimiä**. Kokeile erilaisia säätöjä kunnes löydät sen, joka sopii sinulle parhaiten. (Kahden Ohjauslaipan Kaksinpeleissä molempien pelaajan täytyy käyttää samoja säätöjä.)

Tasto di Velocità:

- AZIONE VELOCE/PREMERE PER RALLENTARE
- AZIONE NORMALE/PREMERE PER AUMENTARE

Con NORMAL ACTION (azione normale), Kid Chameleon si muove camminando. Se si tiene premuto il tasto **Speed** la velocità aumenta. Questo gli permette di attraversare parti facili o di uscire da trappole nemiche velocemente.

Quando la regolazione è FAST ACTION (azione veloce), Kid Chameleon si muove correndo. Tenete premuto il tasto **Speed** per farlo rallentare.

Fartknappen:

- FAST ACTION/PUSH FOR SLOW (snabbfart)
- NORMAL ACTION/PUSH FOR FAST (normalfart)

Kid Chameleon rör sig i gående takt efter val av NORMAL ACTION (normalfart). Tryck in **fartknappen** för att få honom att springa. På detta sätt kan han förflytta sig snabbt över slätmark och fly undan sina fiender.

Kid Chameleon rör sig i springande takt när du väljer FAST ACTION (snabbfart). Tryck in **fartknappen** för att få honom att röra sig långsammare.

Snelheid Toets:

- SNELLE ACTIE/DRUK HIEROP VOOR LANGZAME ACTIE
- NORMALE ACTIE/DRUK HIEROP VOOR SNELLE ACTIE

Bij NORMALE ACTIE loopt Kid Chameleon langzaam. Je moet de **Snelheid** toets indrukken wanneer je hem wilt laten rennen. Zo kan je hem de makkelijke gedeeltes laten nemen, of hem uit de klauwen van de vijanden houden.

Wanneer de instelling staat op SNELLE ACTIE, dan rent Kid Chameleon. Houd de **Snelheid** toets ingedrukt om hem af te remmen.

Nopeusnäppäin:

- NOPEA TOIMINTA/PAINA HIDASTA VARTEN
- NORMAALI TOIMINTA/PAINA NOPEATA VARTEN

NORMAALILLA TOIMINNALLA Kid Chameleon liikkuu kävelyvauhtia. Pidä **Nopeus**-näppäintä alaspainettuna, kun haluat hänen juoksevan. Tämä vie hänet helppojen osien läpi tai nopeasti pois joidenkin vihollisten kynsistä.

Säädön ollessa NOPEALLA TOIMINNALLA Kid Chameleon liikkuu juoksuvauhtia. Pidä **Nopeusnäppäin** alaspainettuna hidastaaksesi hänen vauhtiaan.

Exit:

Highlight this option and press the **D-Button** DOWN, LEFT or RIGHT to go back to the Select Game box. You can also exit by pressing **Start** from anywhere on the Options

Exit:

Führen Sie den Cursor zum Entfernen des Optionsbilds auf diese Option, indem Sie die **Richtungstaste** nach UNTEN, bzw. nach LINKS oder RECHTS drücken, um wieder den Spielwahlkasten abzurufen. Sie können das Optionsbild auch entfernen, indem Sie an einer beliebigen Stelle die **Starttaste** drücken.

Sortie (Exit):

Eclairez cette option et appuyez vers le BAS, la GAUCHE ou la DROITE sur la **touche D** pour revenir à la case de sélection de jeu. Vous pouvez également sortir de l'écran en appuyant sur la touche **Start** à partir de n'importe quelle position sur l'écran des options.

Salida (Exit):

Ilumine esta opción y presione el **botón D** hacia abajo, izquierda o derecha para regresar al rectángulo de selección de juego. Usted puede salir también presionando el botón de **inicio** desde cualquier punto en la pantalla de opciones.

Headlong Mayhem!

Start your attack as soon as the round begins. Disintegrate the monsters of Wild Side by jumping on them. Use your head and feet to bust open blocks. Diamonds, Helmets and other items will fall out. Run over the items or jump to grab them. They're ALL important.

You magically transform into a creature of incredible power when you grab a **Helmet**. Now you can use Special Powers (press the **Special** button) to escape danger and send the creeps and fiends to Nowheresville.

Totales Chaos!

Starten Sie Ihre Attacke sofort nach Beginn der ersten Runde. Springen Sie auf die Monster von Wilde Seite, um sie zu erledigen. Zertrümmern Sie herumstehende Blöcke mit dem Kopf und den Füßen, so daß die darin enthaltenen Diamanten, Helme und anderen Gegenstände herausfallen. Rennen oder springen Sie über Gegenstände hinweg, um diese aufzuheben. ALLE Gegenstände sind wichtig.

Wenn Sie sich einen Helm greifen, verwandeln Sie sich auf magische Weise in eine Kreatur mit gewaltigen Kräften. Sie können diese spezeillen Kräfte (durch Drücken der **Spezialtaste**) einsetzen, um Gefahren zu entfliehen und Angreifer und sonstige üble Kreaturen ins Niemandsland zu befördern.

Foncez vers le chaos!

Lancez votre attaque dès que la scène commence. Désintégrez les monstres de Wild Side en leur sautant dessus. Faites éclater les blocs avec votre tête et vos pieds. Des diamants, des casques et autres accessoires tombent. Courez sur les accessoires ou sautez pour les attraper. Ils sont TOUS importants.

Vous vous tranformez en une créature d'une force prodigieuse quand vous prenez un casque. Maintenant, vous pouvez utiliser des forces spéciales (appuyez sur la touche **spéciale**) pour échapper au danger et envoyer les crapules et les voyous au diable.

¡Comienzo del Infierno!

Comience el ataque tan pronto como el juego comience. Desintegre los monstruos del 'Wild Side saltando sobre ellos. Utilice a cabeza y los pies para abrir los bloques; de ellos caerán otros artículos como diamantes y cascos. Corra sobre los artículos o salte para cogerlos. TODOS ellos son importantes.

Usted se transformará magicamente en una criatura de increible poder cuando coja un casco. Ahora usted puede usar los poderes especiales (presione el botón "**Special**") para escapar de los peligros y enviar los villanos y enemigos al Otro Mundo.

Uscita (Exit):

Evidenziate questa opzione e premete il **tasto D** DOWN, LEFT o RIGHT per ritornare al riquadro di selezione gioco. Potete anche uscire premendo **Start** da qualsiasi posizione dello schermo Options

Utgång (EXIT):

Vicka **styrkulan D** nedåt så att EXIT lyser upp på bildskärmen, och sedan åt vänster eller höger för att ta fram valrutan START ONE/START TWO/OPTIONS på bildskärmen. Du kan närhelst få valmenyn OPTIONS att stockna genom att trycka på **START**

Stoppen (Exit).

Laat deze optie oplichten en druk nu op OMLAAG, LINKS of RECHTS op de **R-Toets** om terug te gaan naar het Spel Keuze vakje Wanneer je op het Optie Scherm bent kan je ook stoppen door op **Start** te drukken

Uloskäynti (Exit).

Valaise tämä vaihtoehto ja paina **D-Nappäintä** ALAS, VASEMMALLE tai OIKEALLE mennäksesi takaisin Valitse Peli-laatikkoon. Voi myös poistua painamalla **Aloitusta** missä Vaihtoehtoruudun kohdassa lahansa

Buttatevi a Capofitto!

Iniziate ad attaccare appena comincia il round. Disintegrate i mostri di Wild Side saltandoci sopra Usate la testa e i piedi per rompere i blocchi. Cadranno diamanti, elmi e altri elementi. Saltate sopra gli elementi o saltate per prenderli Sono TUTTI importanti.

Vi trasformerete come per magia in una creatura di un incredibile potenza quando prendete un elmo Ora potete usare la potenza speciale (premete il tasto **Special**) per allontanarvi dal pericoli e spedire mostri e demoni all altro mondo

Det spännande äventyret börjar

Var beredd att anfalla genast vid början av första speirundan. Besegra monstren i Dödsfällan genom att låta allt Kid Chameleon hoppa på dem Han kan använda sina händer och fötter för att slå hål i pysklossar och då kommer diamanter, hjälmar eller andra lyckotecken att trilla ut. Dessa saker är alla VIKTIGA, men beroende av vilket lyckotecken det är, kan du antingen välja att springa över dem eller plocka upp dem

Genom att plocka upp hjälmar förvandlas Kid Chameleon till andra figurer. Kid kan då utnyttja dessa figurers specialknep (tryck på **specialknappen**) för fly undan och sända krypen till ingenmansland

Sprint Naar De Actie!

Begin jouw aanval zodra de ronde begint. Laat de monsters van de Wild Side uiteen vallen door bovenop ze te springen. Gebruik je hoofd en je voeten om de blokken stuk te slaan. Diamanten, Helmen en andere voorwerpen zullen hier uit vallen. Ren over de voorwerpen heen of spring ernaar om ze te pakken. Ze zijn ALLEMAAL belangrijk

Wanneer je een Helm grijpt zul je op magische wijze transformeren in een schepsel met ongelooflijke kracht. Nu kun jij je Speciale Krachten gebruiken (druk op de **Special toets**), om aan het gevaar te ontsnappen en om de gnezels en de duivels voorgoed uit de weg te ruimen

Suin Päin Silppomaan!

Aloita hyökkäyksesi heti kierroksen alettua. Murskaa Wild Siden hirviöt hyppäämällä niiden päälle. Käytä päätäsi tai jalkojasi rikkoaksesi palikkeja. Timantteja, Kypäriä ja muita tavaroita tippuu niistä. Juokse tavaroiden yli tai hyppää napataksesi ne. Ne ovat KAIKK tärkeitä

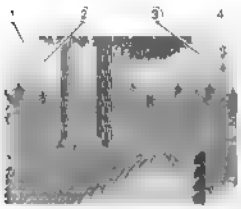
Muutut taianomaisesti oikomattomat voimat omaavaksi olioksi, kun nappaat Kypärän. Voit nyt käyttää Erikoisvoimia (paina **Erikois-näppäintä**) varaa paetaksesi ja lähettääksesi ryökäleet ja paholaiset Ei-missäänkylään.

The numbers at the top of the screen keep track of how you're doing

1 Time
2 Hit Points
3 Diamonds
4 Lives

1 Time

You start each round with 3 minutes. Every Clock you grab adds 3 more minutes (up to a maximum of 9:59). If the time gets to 30 seconds, it begins counting down over your head. When it reaches 00, you lose a Life. The time resets to 3 minutes when you start a new round, or restart the current round.



Die Zahlen am oberen Bildschirmrand informieren Sie dabei über Ihre Fortschritte

1 Zeit
2 Trefferpunkte
3 Diamanten
4 Leben

1 Zeit

Sie beginnen jede Runde mit 3 Minuten. Jede Uhr, die Sie sich greifen, fügt diesem Zeitvorrat weitere 3 Minuten hinzu (bis zu maximal 9:59). Sobald Ihr Zeitvorrat auf 30 Sekunden verringert hat, beginnt ein Countdown. Erreicht der Zählerstand "00", verlieren Sie eines Ihrer Leben. Bei Beginn einer neuen Runde oder erneutem Start der gleichen Runde wird der Zeitzähler wieder auf 3 Minuten zurückgestellt.

Les numéros en haut de l'écran vous rappellent où vous en êtes

1 Temps
2 Points
3 Diamants
4 Vies

1 Temps.

Vous commencez chaque scène avec 3 minutes. Chaque fois que vous trouvez une horloge, vous gagnez 3 minutes de plus (jusqu'à 9:59 minutes au maximum). Quand il ne vous reste que 30 secondes, le compte à rebours commence. Quand la minuterie atteint 00, vous perdez une vie. Le temps est réinitialisé à 3 minutes quand vous commencez une nouvelle scène ou que vous recommencez la scène achevée.

Los numeros en la parte superior de la pantalla indican qué es lo que está haciendo

1 Hora
2 Puntos por impacto ("Hit Points")
3 Diamantes
4 Vidas

1 Hora:

Usted comienza cada juego con 3 minutos. Cada reloj que usted coja agrega 3 minutos más (hasta un máximo de 9:59). Cuando el tiempo llega a 30 segundos, comienza la cuenta regresiva sobre su cabeza. Cuando llega a 00, usted pierde la Vida. El tiempo se reposiciona a 3 minutos cuando comienza un nuevo juego o cuando recomienza el mismo.

I numeri in alto sullo schermo indicano la vostra situazione

1 Tempo
2 Punti
3 Diamanti
4 Vite

Siffrorna högst uppe på bildskärmen visar poängställningen

1 Tidur
2 Lyckopoäng
3 Diamanter
4 Antalet liv

De nummers bovenaan het scherm geven aan hoe het met je gaat

1 Tijd
2 Hit Points (Hit Punten)
3 Diamanten
4 Levens

Ruudun ylälaidassa olevat numerot kirjaavat edistymistäsi

1 Aika
2 Osumapisteet
3 Timantit
4 Elämät

1 **Tempo:**

Iniziate ciascun round con 3 minuti. Ogni orologio che riuscite a prendere vi aggiunge 3 minuti (fino ad un massimo di 9:59). Se il tempo a disposizione raggiunge 30 second comincia il conto alla rovescia sopra la vostra testa. Quando raggiunge 00, perdete una vita. Il tempo a disposizione viene riportato su 3 minuti quando iniziate un nuovo round o ricominciate il round attuale

1 **Tidur:**

Vid spelets början har Kid Chameleon tre minuter på sig. För varje tidur som han plockar upp förlängs tiden med tre minuter (upp till 9:59). När bara 30 sekunder återstår börjar tidurset räkna ner tiden till 00 sekunder varefter Kid Chameleon förlorar ett liv. Tiden återgår till tre minuter vid början av nästa spelrunda, alternativt när du väljer att spela om samma spelrunda

1 **Tijd (Time):**

Je begint elke ronde met 3 minuten. Elke klok die je pakt voegt 3 minuten toe (tot een maximum van 9:59). Als de tijd is terug gelopen tot 30 seconden dan begint, boven jouw hoofd, het aftellen. Als de klok de 00 bereikt, verlies je een Leven. De tijd begint weer bij 3 minuten wanneer je met een nieuwe ronde begint, of wanneer je de huidige ronde opnieuw begint

Aika:

Aloitat jokaisen kierroksen 3 minuutilla. Jokainen kello, jonka nappaat, lisää 3 minuuttia (aina maksimi aikaan 9:59 saakka). Jos aika vähenee 30 sekuntiin, tulee se näkyviin pään yläpuolelle. Ajan loppuessa menetät Elämän. Aika uudelleenasennetaan 3 minuuttiin, kun aloitat uuden kierroksen tai kun aloitat saman kierroksen uudelleen

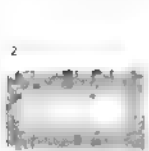
1

4 **Hit Points:**

You start out with 2 Hit Points as Kid Chameleon. You have 3 Hit Points after you transform (the Iron Knight has 5). You lose a Hit Point when injured. Losing all the Hit Points while transformed turns you back into Kid Chameleon. If you lose all the Hit Points then you lose a Life. Hit Points carry over to the next round.

4 **Lives:**

You start with 3 Lives. You get an extra Life when you grab a Life item or earn 50,000 points. You lose a Life when you run out of Hit Points as Kid Chameleon or the time reaches 00. You can restart the round if you have Lives left. If you don't, the game ends, unless you use a Continue. See page 70. Lives carry over to the next round.



2 **Trefferpunkte:**

Sie starten als Kid Chameleon mit 2 Trefferpunkten. Nach einer Verwandlung haben Sie drei Trefferpunkte (der Eisenritter (Iron Knight) hat 5 Punkte). Bei einer Verletzung verlieren Sie einen Trefferpunkt. Verlieren Sie in verwandeltem Zustand alle Ihre Trefferpunkte, werden Sie wieder in Kid Chameleon zurückverwandelt. Wenn Sie hiernach alle Trefferpunkte verlieren, büßen Sie eines Ihrer Leben ein. Angesammelte Trefferpunkte werden auf die nächste Spielrunde übertragen.

3 **Leben:**

Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben. Wenn Sie einen Lebensgegenstand aufgreifen oder 50 000 Punkte erzielen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben. Sie verlieren ein Leben, wenn Sie als Kid Chameleon sämtliche Trefferpunkte einbußen oder der Zeitzähler stand 00 erreicht. Sofern Sie hiernach noch Leben übrig haben, können Sie die entsprechende Runde noch einmal neu starten. Andernfalls endet das Spiel (es sei denn, Sie entscheiden sich für eine Spielfortsetzung. Siehe dazu Seite 70.) Vorhandene Leben werden auf die nächste Spielrunde übertragen.

4 **Points:**

Vous commencez avec 2 points en tant que Kid Chameleon. Vous avez 3 points quand vous vous êtes transformé (5 points pour Iron knight). Vous perdez 1 point quand vous êtes blessé. Quand vous avez perdu tous vos points pendant la transformation, vous redevenez Kid Chameleon. Si vous perdez alors tous vos points, vous perdez une vie. Les points restants sont conservés pour la scène suivante.

3 **Vies:**

Vous commencez avec 3 vies. Vous obtenez une vie supplémentaire quand vous attrapez un accessoire de vie ou que vous gagnez 50 000 points. Vous perdez une vie quand vous n'avez plus de points en tant que Kid Chameleon ou quand la minuterie affeint zéro. Vous pouvez recommencer la scène s'il vous reste des vies. S'il ne vous reste plus de vie, la partie est terminée (sauf si vous décidez de poursuivre. Voir page 70.) Les vies restantes sont conservées pour la scène suivante.

2 **Puntos por impacto:**

Usted comienza con 2 puntos por impacto bajo la forma de El Camaleón. Usted tiene 3 puntos por impacto después que se transforme (el Caballero de Hierro tiene 5). Usted pierde un Hit Point cuando es herido. Si pierde todos los puntos por impacto mientras está transformado, usted regresará a su forma original de El Camaleón. Si entonces usted pierde todos los puntos por impacto, también pierde la vida. Los puntos por impacto son acumulables para el próximo nivel.

3 **Vidas:**

Usted comienza con 3 vidas y ganará una vida más o 50 000 puntos, cada vez que coja un artículo de vida. Usted perderá la vida cuando no le queden más puntos por impacto mientras tenga la forma de El Camaleón o cuando el temporizador llegue a 00. Usted puede reiniciar el juego si le restan vidas, de lo contrario el juego termina (a menos que usted use Continue. Ver página 70.) Las vidas se acumulan para el próximo nivel.

2 **Punti**

Cominciate con 2 punti come Kid Chameleon. Ottenete 3 punti dopo una trasformazione (Iron Knight ne ha 5). Perdete un punto quando venite colpiti. Se perdete tutti i punti mentre siete trasformato, questo vi fa ritornare Kid Chameleon. Se perdete tutti i punti quando siete Kid Chameleon, perdete una vita. I punti conseguiti valgono anche a round successivo.

3 **Vite**

Cominciate con 3 vite. Ottenete un'altra vita quando prendete un elemento vita o raggiungete i 50 000 punti. Perdete una vita quando finite tutti i punti come Kid Chameleon o il tempo a disposizione raggiunge 00. Potete ricominciare il round se vi avanzano vite. Se non ne avete più gioco finisce, a meno che non usiate Continue (continuazione). Vedere pagina 71.) Le vite rimaste valgono nel round successivo.

2 **Lyckopoäng**

Du börjar varje runda som Kid Chameleon med två lyckopoäng. Varje gång Kid förvandlar sig till någon annan figur får han tre extra lyckopoäng. (Järnriddaren får fem), men om Kid skulle bli sårad förlorar han ett lyckopoäng. Om Kid skulle förlora alla lyckopoäng som en av sina figurer förvandlas han igen till sig själv. Om du förlorar alla lyckopoäng som Kid Chameleon förlorar du ett liv. Lyckopoängen, du har kvar, överförs till nästa spelrunda.

3 **Antalet liv**

Du börjar varje runda med tre liv. Varje gång du plockar upp ett livstecken eller tjänar 50 000 poäng får du ett extra liv. Om du förlorar alla lyckopoäng som Kid Chameleon eller när du inte har någon tid kvar förlorar du ett liv. Du kan starta en viss spelrunda igen om du har liv kvar, annars slutar spelet. Spelet kan förlängas med hjälp av CONTINUE (fortsatt spel, sid. 71.) Antalet liv behåller du i nästa runda.

4 **Hit Punten (Hit Points)**

Je begint met 2 Hit Points in de gedaante van Kid Chameleon. Je hebt 3 Hit Points nadat je getransformeerd bent (de Iron Knight heeft 5). Je verliest een Hit Point wanneer je gewond raakt. Als je al je punten verliest terwijl je getransformeerd bent dan verander je weer in Kid Chameleon. Als je dan al je Hit Points verliest, verlies je een Leven. Hit Points neem je mee naar de volgende ronde.

5 **Levens (Lives)**

Je begint met 3 Levens. Je krijgt een extra Leven wanneer je een Leven voorwerp grijpt of wanneer je 50 000 punten verdiend hebt. Je verliest een Leven wanneer je als Kid Chameleon geen Hit Points meer over hebt of wanneer de tijd tot 00 is teruggelopen. Je kan de ronde opnieuw beginnen als je nog Levens over hebt. Als je dit niet doet, eindigt het spel (tenzij je een Continue (Doorgaan) gebruikt. Zie pagina 71). Levens worden meegenomen naar de volgende ronde.

2 **Osumapisteet**

Aloitat 2 :lla Osumapisteellä Kid Chameleonina. Sinulla on 3 Osumapistettä muunnoksen jälkeen (Rautaritarilla on viisi). Menetät Osumapisteen haavoittuessasi. Kaikkien Osumapisteiden menettäminen muuntautuneena muuttaa sinut takaisin Kid Chameleoniksi. Jos menetät kaikki osumapisteet tällöin menetät Elämän. Osumapisteet seuraavat seuraavalle kierrokselle.

3 **Elämät**

Aloitat 3 :lla Elämällä. Saat lisäelämän napatessasi Elämätavaran tai ansaitessasi 50 000 pistettä. Menetät Elämän Osumapisteitesi loputtua Kid Chameleonina ollessasi tai kun aika loppuu. Voit aloittaa kierroksen uudelleen jos sinulla on Elämä jäljellä. Elle peli loppuu (ellet käytä Jatkuu:ta. Katso sivulle 71.) Elämät seuraavat seuraavalle kierrokselle.

4 **Diamonds.**

Diamonds build up your Diamond Powers. Grab as many as you can when they fall out of the blocks. Then press **Speed** + **Start** to energize your awesome abilities. (You must have 2, 5, 20 or 50 Diamonds to use Diamond Power, depending on your transformation. See pages 36 – 54.)

4 **Diamanten:**

Diamanten bauen Ihre Diamantenkräfte auf. Greifen Sie sich deshalb soviele Diamanten wie Sie können, wenn diese aus den Blöcken fallen. Drücken Sie anschließend die **Geschwindigkeitstaste** und die **Starttaste** gleichzeitig, um die erstaunlichen Diamantenkräfte zu aktivieren. (Für den Einsatz der Diamantenkräfte müssen Sie je nach der gewünschten Verwandlung mindestens 2, 20 oder 50 Diamanten besitzen. Siehe dazu Seite 36 – 54.)

4 **Diamants:**

Les diamants augmentent votre force de diamant. Attrapez autant de diamants que vous pouvez quand ils tombent des blocs. Appuyez sur la touche de **vitesse** + **Start** pour énergétiser vos pouvoirs incroyables. (Vous devez avoir 2, 5, 20 ou 50 diamants pour utiliser la force de diamant, selon votre transformation. Voir pages 36 – 54.)

4 **diamantes:**

Los diamantes aumentan sus poderes de diamante. Coja tantos como pueda cuando caigan de los bloques. Luego presione **velocidad** + **inicio** para energizar sus increibles poderes. (Usted deberá tener 2, 5, 20 o 50 diamantes para usar los poderes de diamante, dependiendo de su transforma
ción. Ver páginas 36 – 54.)

4

Diamanti:

I diamanti costituiscono vostri poteri diamante. Raccoglietene il più possibile quando cadono dai blocchi. Premete quindi **Speed** + **Start** per energizzare le vostre strabilianti abilità. (Dovete essere in possesso di 2, 5, 20 o 50 diamanti, a seconda del tipo di trasformazione, per usare i poteri diamante. Vedere le pagine 37 – 55.)

Diamanter

Med hjälp av diamanter bygger du upp din diamantstyrka. Plocka upp så många du kan när de trillar ut ur prisklossar. Tryck på **fartknappen** och **START** för att utnyttja diamantstyrkor (beroende av vilken av Kid Chameleons figurer du antagit, måste du ha antingen två, fem, 20 eller 50 diamanter för att utlösa diamantstyrkan) (sid 37 – 55.)

Diamanten (Diamonds):

Diamanten verhogen jouw Diamanten Kracht. Pak zoveel Diamanten als je kan, wanneer ze uit de blokken vallen. Druk daarna op **Snelheid** en **Start** om jouw geweldige krachten te stimuleren. (Je moet 2, 5, 20, of 50 Diamanten hebben om Diamant Kracht te gebruiken afhankelijk van jouw transformatie. Zie pagina's 37 – 55.)

Timantit.

Timantit rakentavat Timanttivoimiasi. Nappaa niin monta kuin pystyt niiden pudotessa palkeista. Paina sitten **Nopeus** + **Aloitusta** käyttääksesi uskomattomia taitojasi. (Sinulla täytyy olla 2, 5, 20 tai 50 Timanttia käyttääksesi Timanttivoimaa, muunnoksestasi riippuen. Katso sivuille 37 – 55.)

Kid Chameleon

Kid Chameleon is too tough to beat. He can run like the wind, pounce like a leopard and flip like a whip. Helmets transform him into creatures of incredible power that can out-fight almost any monster Wild Side has to offer.

Special Power: Leaping flip, when Kid Chameleon is near a high edge (press the **D-Button** + **Jump 2X** see page 16)

Diamond Powers: Circle of Doom (kills any enemy it touches)
Cost: 20 Diamonds

Death Snake (seeks out enemies and kills anything it touches)
Cost: 50 Diamonds

Kid Chameleon

Kid Chameleon besiegt man nicht so leicht. Er kann rennen wie der Wind, springen wie ein Leopard und wie eine Peitsche blitzartig vor- und zurückschnellen. Helme verwandeln ihn in fremde Kreaturen mit gewaltigen Kräften, die nahezu allen Monstern, die Wild Side zu bieten hat, gewachsen sind.

Spezielle Kraft: Umkehr im Sprung, wenn sich Kid Chameleon in der Nähe einer Kante befindet (**Richtungstaste + Sprungtaste 2 x** drücken, siehe Seite 16)

Diamantenkräfte: Kreis des Verderbens (tötet jeden Feind, der damit in Berührung kommt).
Preis: 20 Diamanten

Todesschlange (sucht Feinde auf und tötet alles, was mit ihr in Berührung kommt).
Preis: 50 Diamanten

Kid Chameleon

Kid Chameleon est trop difficile à vaincre. Il est rapide comme l'éclair, se jette sur sa proie comme un aigle et il est souple comme une liane. Les casques le transforment en une créature d'une force prodigieuse qui peut vaincre pratiquement tous les monstres de Wild Side.

Force Spéciale: Saut périlleux quand Kid Chameleon est près d'une falaise (appuyez sur **la touche D** + la touche de **saut 2x** voir page 16).

Force de Diamant: Cercle de la condamnation (tue tous les ennemis qu'il touche)
Coût: 20 Diamants

Serpent mortel: (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche)
Coût: 50 Diamants

El Camaleón

El Camaleón es demasiado fuerte para ser derrotado. Puede correr como el viento, saltar como un leopardo y volar como una avispa. Los cascos lo transforman en criaturas de increíble poder que pueden vencer casi todos los monstruos que el "Wild Side" tiene para ofrecer.

Poder Especial: Vuelo, cuando El Camaleón está cerca de un borde alto (presione el **botón D** + **salto 2X** ver página 16)

Poderes de Diamante: El Círculo de la Muerte (mata cualquier enemigo que toque)
Cuesta: 20 diamantes

La Serpiente Mortal (busca a los enemigos y mata todo lo que toca)
Cuesta: 50 diamantes

Kid Chameleon

Kid Chameleon è troppo forte per essere colpito. Egli può correre come il vento, assalire come un leopardo e battere come una frusta. Gli elmi
io trasformano in creature di un'incredibile forza che possono mettere fuori combattimento quasi qualsiasi mostro di Wild Side

Potenza speciale: Per balzare quando Kid Chameleon è vicino ad alti orli (premere il **tasto D + Jump 2X**, vedere pagina 17).

Poteri diamante: Cerchio della dannazione (uccide qualsiasi nemico locchi)
Costo: 20 Diamanti

Serpente mortale (cerca i nemici e uccide qualsiasi cosa locchi).
Costo: 50 Diamanti

Kid Chameleon

Kid Chameleon är nästan helt omöjlig att besegra. Han är snabb som bixten och kan dessutom hoppa otroligt högt och slå fantastiska volter. Genom att plocka upp en hjälm på vägen kan han förvandla sig till en annan figur med otroliga krafter. De hemska monstren i Dödsfällan har nästan ingen chans att slå honom

Speciali-knep: När Kid Chameleon befinner sig på kanten av en hög avsats, kan han slå en hög volt (vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll + tryck två gånger **på hopplknappen**, sid 17).

Diamant-styrkan: Dödssvingen (dödar alla fiender som den vidrör)
Kostnad: 20 Diamanter

Skallerormen (letar upp fiender och dödar allt den kommer i kontakt med)
Kostnad: 50 Diamanter

Kid Chameleon

Kid Chameleon is te geweldig om te verslaan. Hij is zo snel als een aal, zo sterk als een leeuw en kan springen als een zweep. Helmen transformeren hem in creaties met ongelooflijke krachten, die beter kunnen vechten dan welk monster van Wild Side dan ook.

Speciale Kracht: Springende draai, wanneer Kid Chameleon vlakbij een hoge rand is (druk op de **R-Toets + Springen 2X**, zie pagina 17).

Diamant Krachten: Circle of Doom (Cirkel van de Ondergang) (doodt elke vijand die hij aanraakt).
Kosten: 20 Diamanten

Dodelijke Slang (spoort vijanden op en doodt alles wat hij aanraakt).
Kosten: 50 Diamanten

Kid Chameleon

Kid Chameleon on liian kova lyötäväksi. Hän juoksee kuin tuuli, loikkaa kuin leopardi ja hypähtää kuin ruoska. Kypärät muuttavat hänet ihmeellisiä voimia omaaviksi olioiksi, jotka voivat voittaa melkein minkä hirviön tahansa mitä Wild Sidessa on tarjottavana.

Erikois-voima: Loikkaava hypähdys Kid Chameleonin ollessa reunan lähellä (paina **D-Näppäin + Hyppy 2X -ää**, katso sivu 17).

Timantti-voimat: Tuomion Ympyrä (tappaa kaikki viholliset, joita se koskettaa).
Maksaa: 20 Timanttia

Kuoleman Käärme (etsii viholliset ja tappaa kaiken, mihin se koskee)
Maksaa: 50 Timanttia

Iron Knight

The menacing Iron Knight has 5 Hit Points, more than any other transformation. Using his spiked gloves and boots, he can easily scale cliffs, walls, columns, and just about anything else. He can also break some of the blocks by jumping on them.

Helmet

Special Power: Crawling up obstacles (press the **Special** button rapidly).

Diamond Powers: Circle of Doom (kills any enemy it touches)
Cost: 20 Diamonds

Extra Hit Point
Cost: 50 Diamonds

Iron Knight

Dieser furchteinflößende Eisenritter hat 5 Trefferpunkte — mehr als jede andere Verwandlungskreatur. Mit seinen mit Eisenspitzen besetzten Handschuhen und Stiefeln kann er mühelos Felskippen, Mauern, Säulen und nahezu alle anderen Hindernisse zertrümmern. Darüber hinaus kann er auch bestimmte Blöcke aufbrechen, indem er darauf springt.

Helm

Spezielle Kraft: Hindernisse besteigen (**Taste C** schnell drücken)

Diamantenkräfte: Kreis des Verderbens (tötet jeden Feind, der damit in Berührung kommt).
Preis: 20 Diamanten

Zusätzlicher Trefferpunkt
Preis: 50 Diamanten

Iron knight

Le chevalier menaçant a 5 points, plus que toutes les autres transformations. A l'aide de ses gants et de ses bottes à crampons, il peut facilement escalader des falaises, des murs, des colonnes, etc. Il peut également casser certains blocs en sautant dessus.

Casque

Force Spéciale: Surmonte les obstacles en grimpant (appuyez rapidement sur la touche **spéciale**)

Force de Diamant: Cercle de la condamnation (tue tous les ennemis qu'il touche).
Coût: 20 Diamants

Point supplémentaire
Coût: 50 Diamants

Caballero de Hierro (Iron Knight)

El imponente Caballero de Hierro tiene 5 Puntos por Impacto, más que cualquier otra transformación. Utilizando los guanteletes con puas y las botas puede escalar fácilmente acantilados, paredes, columnas y cualesquier otro obstáculo. Puede también romper algunos de los bloques saltando sobre ellos.

Casco

Poder Especial: Trepar obstáculos (presione rápidamente el botón **especial**).

Poderes de Diamante: El Círculo de la Muerte (mata cualquier enemigo que toque)
Cuesta: 20 diamantes

Punto por Impacto extra
Cuesta: 50 diamantes

Iron Knight

Il minaccioso Iron Knight possiede 5 punti più di ogni altra trasformazione. Usando i suoi guanti chiodati e stivali può facilmente scalare dirupi, muri, colonne e qualsiasi altra cosa. Può anche rompere alcuni blocchi saltandoci sopra.

Potenza speciale: Per strisciare sopra gli ostacoli (premere velocemente il tasto **Special**).

Poteri diamante.

Cerchio della dannazione (uccide qualsiasi nemico tocchi)
Costo: 20 Diamanti

Punti extra
Costo: 50 Diamanti

Järnriddaren

Den skräckinjagande Järnriddaren har fem lyckopoäng, fler än någon annan av Kid Chameleons figurer. Med hjälp av sina ritade handskar och stövlar kan han lätt klättra över klippor, väggar, pelare och nästan allt annat i sin väg. Han kan även slå sönder en del stora block genom att hoppa på dem.

Special-knep: Utnyttjas för att klättra uppför hinder (tryck in och släpp upp **specialknappen**).

Diamant-styrkan: Dödsringen (dödar alla den kommer i kontakt med)
Kostnad: 20 diamanter

Extra lyckopoäng
Kostnad: 50 diamanter

IJzeren Ridder (Iron Knight)

De bedreigende Iron Knight heeft 5 Hit Points, meer dan welke transformatie dan ook. Wanneer hij zijn handschoenen met scherpe punten en zijn schoenen met scherpe punten gebruikt, kan hij gemakkelijk steile rotsen, muren zuilen, eigenlijk alles wat er maar is beklimmen. Hij kan ook sommige blokken doormidden breken door er bovenop te springen.

Speciale Kracht: Hindernissen opruimen (druk snel op de **Special** Toets)

Diamant Krachten: Circle of Doom (Cirkel van de Ondergang) (doodt elke vijand die hij aanraakt).
Kosten: 20 Diamanten

Extra Hit Point
Kosten: 50 Diamanten

Rautaritari

Uhkaavalla Rautaritarilla on 5 Osumapistettä, enemmän kuin muilla muodoilla muunnoksena. Käyttäen piikiteltyjä hanskojaan ja saapaitaan, hän kiipeää helposti mäillä, seinillä, pylväillä ja melkein kaikella muulla. Hän pystyy myös rikkomaan joitain palkkeja hyppimällä niiden päällä.

Erikoisvoima Esteillä ylös ryömiminen (paina **Erikoisnäppäintä** toistuvasti)

Timantti-voimat: Tuomion Ympyrä (tappaa kaikki viholliset jotka se koskettaa)
Maksaa 20 Timanttia

Lisä-Osumapisteet
Maksaa 50 Timanttia

Red Stealth

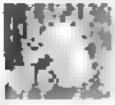
Red Stealth is samurai power unleashed! His blazing sword slashes through attackers from the front, back and above. With amazing leaps he jumps higher than any other transformation. He can destroy blocks with his downstroke to enter blocked paths.

Helmet

Special Power: Sword attack. (Use **Jump** + **Special** to attack downward.)

Diamond Powers Samurai Haze (slows down all enemies)
Cost: 20 Diamonds

Death Snake (seeks out enemies and kills anything it touches)
Cost: 50 Diamonds



Red Stealth

Red Stealth, der wendige rote Krieger, ist ein hervorragender Samurai-Krieger! Sein blitzendes Schwert saust von vorn, hinten und von oben auf Angreifer herab. Er springt mit erstaunlicher Kraft und höher als jede andere Verwandlungskreatur. Blöcke, die ihm den Weg versperren, vernichtet er mit gewaltigen Abwärtshieben seines Schwertes.

Helm

Spezielle Kraft Schwertangriff. (Für Abwärtshiebe **Sprungtaste** + **Spezialtaste** drücken.)

Diamant-enkräfte: Samurai-Nebel (verlangsamt die Bewegung aller Feinde)
Preis: 20 Diamanten

Todesschlange (sucht Feinde auf und tötet alles, was mit ihr in Berührung kommt.)
Preis: 50 Diamanten

Red Stealth

Red Stealth a la force d un samourai. Son épée transperce les attaquants par devant, derrière et au-dessus. Il saute bien plus haut que toutes les autres transformations. Il peut détruire des blocs en donnant des coups vers le bas pour dégager les passages.

Casque

Force Spéciale Epée de combat. (Utiliser la touche de **saut** + la touche **spéciale** pour attaquer vers le bas.)

Force de Diamant: Brouillard du samourai (ralentit tous les ennemis).
Coût: 20 Diamants

Serpent mortel (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche).
Coût: 50 Diamants

Sigilo Rojo (Red Stealth)

El Sigilo Rojo es un samurai poderoso! Su espada centelleante corta los atacantes por el frente, espalda y desde arriba. Con saltos increibles salta más alto que cualquier otra transformación. Puede destruir bloques con su mandoble descendente y entrar en senderos bloqueados.

Casco

Poder Especial: Ataque con espada. (Use **salto** + **especial** para atacar hacia abajo.)

de Diamante: Niebla Samurai (retarda a todos los enemigos)
Cuesta: 20 diamantes

Serpiente Mortal (busca a los enemigos y mata todo lo que toca)
Cuesta: 50 diamantes

Red Stealth

Red Stealth e un samurai con una forza senza limiti! La sua spada sfavillante fende i nemici da tutte le posizioni. Con balzi sensazionali egli salta più in alto di qualsiasi altra trasformazione. Egli può rompere i blocchi e entrare nei passaggi bloccati.

Elemo

Potenza speciale: Per attaccare con la spada. (Usare **Jump** + **Special** per attaccare verso il basso.)

Poteri diamante: Fumogeno samurai (rallenta tutti i nemici) Costo: 20 Diamanti

Serpente mortale (cerca i nemici e uccide qualsiasi cosa tocchi) Costo: 50 Diamanti

Samurajen

Samurajen är en fruktad japansk krigare som besegrar sina motståndare med hjälp av sitt mäktiga svärd. Han attackerar dem från alla håll och kanter. I o.m. uppifrån. Dessutom hoppar han högre än någon annan och kan med sitt svärd slå sig igenom vissa hinder.

Hjälmens utseende

Specialknep: Utnyttjas för att anfalla med svärd (tryck in **hoppknappen** + **specialknappen** för att anfalla uppifrån.)

Diamantstyrkan: Dödsdimman (försinkar alla fiender) Kostnad: 20 diamanter

Skallerormen (letar upp alla fiender och dödar allt den kommer i kontakt med) Kostnad: 50 diamanter

Rode Sluiper (Red Stealth)

Red Stealth staat voor ontketende samoerai kracht! Zijn vlammende zwaard vernietigt aanvallers van voren, van achteren en van boven. Met verbazingwekkende sprongen springt hij hoger dan welke transformatie dan ook. Hij kan blokken vernietigen door er bovenop te slaan en kan zo geblokkeerde paden vrij maken.

Helm

Speciale Kracht: Zwaard aanval. (Gebruik **Springen** + **Speciaal** om naar beneden aan te vallen)

Diamant Krachten: Samurai Haze (Samoerai nevel) (remt alle vijanden af) Kosten: 20 Diamanten

Dodelijke Slang (spoort vijanden op en doodt alles wat hij aanraakt) Kosten: 50 Diamanten

Red Stealth

Red Stealth on vapaaksi päästetty samuraivoima! Hänen leiskuva miekkansa lävistää etu- taka- ja yläpuolella tulevia hyökkääjiä. Hämmästyttävillä loikkauksilla hän hyppää korkeammalle kuin mikään muu muuntautuminen. Hän pystyy tuhoamaan palkkeja alas sivaltaen ja pääsee näin tukituille poluille.

Kypärä

Erikoisvoima: Miekkahyökkäys (Käytä **Hyppy** + **Erikoista** hyökätäksesi alaspäin.)

Timanttivoimaat: Samurai Usva (hidastaa kaikkia vihollisia) Maksaa: 20 Timanttia

Kuoleman Käärme (etsii viholliset ja tappaa kaiken, mihin se koskee) Maksaa: 50 Timanttia

Berzerker

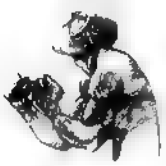
Kid Chameleon powers up as a raging rhino when he grabs the horned Helmet. Berzerker bull-charges walls to smash through them, and can kill certain foes by ramming them. He automatically breaks into his charge after running a short distance.

Helmet

Special Power: Charging obstacles (press the **D-Button**)

Powers: Invulnerability
Cost: 20 Diamonds

Wall of Death (disintegrates all enemies and obstacles).
Cost: 50 Diamonds



Berzerker

Kid Chameleon verwandelt sich in ein wutschnaubendes Rhinozeros, wenn er sich den gehörnten Helm greift. Berzerker rennt wie ein gereizter Bulle, durchbricht Mauern und kann bestimmte Feinde durch einfaches Rammen töten. Nach kurzem Anlauf bricht automatisch seine Zerstörungswut aus.

Helm

Spezielle Kraft: Durchbrechen von Hindernissen (**Richtungstaste** drücken).

Diamantenkräfte: Unverletzlichkeit
Preis: 20 Diamanten

Todesmauer (vernichtet alle Feinde und Hindernisse;
Preis: 50 Diamanten

Berzerker

Kid Chameleon devient aussi fort qu'un rhinocéros enragé quand il attrape un casque à corne. Il fonce dans les murs pour les détruire et peut tuer certains ennemis en fonçant dessus. Il détruit l'obstacle automatiquement après avoir parcouru une courte distance.

Casque

Force Spéciale: Fonce sur les obstacles (appuyez sur la **touche D**).

Force de Diamant: Invulnérabilité
Coût: 20 Diamants

Mur de la mort (désintègre tous les ennemis et les obstacles).
Coût: 50 Diamants

Furia (Berzerker)

Los poderes de El Camaleón aumentan tanto como los de un rinoceronte furioso cuando coge el casco con cuernos. La Furia arremete como un toro contra las paredes destruyéndolas y puede matar ciertos enemigos corneándolos. El arremete automáticamente después de correr una corta distancia.

Casco

Poder Especial: Arremete contra obstáculos (presione el **botón D**)

Poderes de Diamante: Invulnerabilidad
Cuesta: 20 diamantes

Pared de la Muerte (desintegra todos los enemigos y obstáculos)
Cuesta: 50 diamantes

Berzerker

La forza di Kid Chameleon aumenta come quella di un rinoceronte infuriato quando riesce a prendere elmo con corna. Berzerker carica muri per entrarci dentro e può uccidere certi nemici sbattendoci contro. Egli automaticamente rompe con la sua forza dopo avere corso per un po

Elmo

Potenza speciale:	Distruggere gli ostacoli (premere il **tasto D**).
Potenza diamante:	Invulnerabilità Costo: 20 Diamanti Muro della morte (distrugge tutti i nemici ed ostacoli) Costo: 50 Diamanti

Mursläggan

Mursläggan är en väldigt kraftig figur som du inte bör stå vägen för. Han springer omkull tjocka murar och krossar de fiender som råkar stå i vägen för honom under hans framfart. Han får upp andan väldigt snabbt efter bara en kort sträcka

Hjälmens utseende

Special-knep.	Utnyttjas för att krossa hinder och fiender (vicka på **styrkulan D**)
Diamant-styrkan:	Osårbarhet Kostnad: 20 diamanter Dödsväggen (krossar alla hinder och fiender) Kostnad: 50 diamanter

Berzerker

Kid Chameleon komt veranderen in een razende neushoorn wanneer hij een helm met horens pakt. De stieraanvallen van Berzerker gaan dwars door alles heen en doden sommige vijanden door er dwars door heen te rammen. Hij begint automatisch met zijn aanval nadat hij een klein stukje gerend heeft

Helm

Speciale Kracht:	Hindernissen aanvallen (druk op **R-Toets**)
Diamant Krachten:	Onkwetsbaarheid Kosten: 20 Diamanten Muur van de Dood (doet alle vijanden en hindernissen uiteen vallen) Kosten: 50 Diamanten

Berzerker

Kid Chameleon voimistuu raivoavaksi sarvikuonoksi hänen kaapattuaan sarvellisen Kypärän. Berzerker törmää seinä kohti rynnäten niiden läpi ja voi tappaa tietyjä vihollisia talloen ne. Hän lepää automaattisesti juostuaan lyhyen matkan

Kypärä

Erikois-voima:	Esteitä kohti hyökkääminen (paina **D-Näppäintä**)
Timantti-voimat	Haavoittumattomuus Maksaa: 20 Timanttia Kuoleman Seinä (hävittää kaikki viholliset ja esteet) Maksaa: 50 Timanttia

Maniaxe

As the terrifying Maniaxe, Kid Chameleon treats the ghouls to Fright Night. He slices through attackers by hurling an endless number of axes, even while jumping.

1 **Helmet**

Special Power: Throwing axes

Diamond Powers: Circle of Death (kills any enemy it touches)
Cost: 20 Diamonds

Extra Life
Cost: 50 Diamonds

Maniaxe

In den furchterregenden Maniaxe verwandelt, lehrt Kid Chameleon selbst übelsten Feinden das Grausen. Er zerstückelt seine Angreifer, indem er eine Axt nach der anderen auf seine Feinde schleudert — selbst im Sprung.

1 **Helm**

Spezielle Kraft: Werfen von Äxten

Diamant-enkräfte: Todeskreis (tötet jeden Feind, der damit in Berührung kommt)
Preis: 20 Diamanten

Zusätzliches Leben
Preis: 50 Diamanten

Maniaxe

Quand il devient le terrible maniaque, Kid Chameleon apporte une nuit de terreur aux crapules. Il découpe les attaquants en leur lançant des haches, même quand il saute.

1 **Casque**

Force Spéciale: Lance des haches

Force de Diamant: Cercle de la mort (tue tous les ennemis qu'il touche)
Coût: 20 Diamants

Vie supplémentaire
Coût: 50 Diamants

Maniaxe (Hachamanía)

Bajo la forma de Hachamanía, El Camaleón invita a los demonios a una noche de miedo. Corta los atacantes lanzando un número infinito de hachas, aun cuando salta.

1 **Casco**

Poder Especial: Lanza hachas

Poderes de Diamante: Círculo de la Muerte (mata cualquier enemigo que toca)
Cuesta: 20 diamantes

Vida Extra
Cuesta: 50 diamantes

Maniaxe

Come Maniaxe, Kid Chameleon invita demoni a notti di terrore. Egli affetta gli attaccanti gettando un numero infinito di asce, anche saltando.

Yxmördaren

Yxmördaren är en figur som kan skrämma slag på de flesta även de hemska monster han stöter på. Han är ytterst skicklig och träffsäker med sina yxor och kan också kasta under ett hopp för att besegra sina fiender.

Maniaxe

Als de angstaanjagende Maniaxe trakteert Kid Chameleon de lijken verschrikkende monsters op een partijtje griezelen. Hij snijdt door de aanvallers heen door een oneindig groot aantal bijlen op ze te werpen, terwijl hij springt.

Maniaxe

Pelottavana Maniaxena Kid Chameleon kustantaa pirut Kauhujen Yöhön. Hän silppoo hyökkääjien läpi heittämällä loputtoman määrän kirveitä hypätessäänkin.

I Elmo

Potenza speciale: Lanciare asce

Poteri diamante: Cerchio della morte (uccide ogni nemico che tocca). Costo 20 Diamanti

Vita extra. Costo 50 Diamanti

I Hjälmens utseende

Special-knep: Utnyttjas för att kasta yxor

Diamant-styrkan: Dödsringen (dödar alla fiender som står i vägen). Kostnad 20 diamanter

Extra liv. Kostnad 50 diamanter

I Helm

Speciale Krachten: Het gooien van bijlen

Diamant Krachten: Circle of Death (Cirkel van de Dood) (doodt elke vijand die hij aanraakt). Kosten 20 Diamanten

Extra Leven. Kosten 50 Diamanten

I Kypärä

Erikois-voima: Kirveiden heittaminen

Timantti-voimat: Kuoleman Ympyrä (tappaa kaikki vihollisel joilla se koskettaa) Maksaa 20 Timanttia

Lisäelämä Maksaa 50 Timanttia

Juggernaut

Kid Chameleon becomes sheer terror on tractor treads when he turns into the Juggernaut. He blows away attackers with skull bombs from his tank's front-mounted cannon. With all that armor on, it's tough squeezing into tight places.

Helmet

Special Power:	Firing skull bombs
Diamond Power:	5-Way Shot Cost: 5 Diamonds per shot

Juggernaut

Durch die Verwandlung in Juggernaut wird Kid Chameleon zum nackten Terror auf Panzerketten. Hinter seiner Panzerkanone sitzend, fegt er Angreifer mit Schädelbomben von der Bildfläche. Anderseits schränkt die dicke Panzerung die Bewegungsfreiheit in enger Umgebung ein.

Helm

Spezielle Kraft	Abfeuern von Schädelbomben
Diamant-enkräfte:	5-Wege-Schuß Preis: 5 Diamanten pro Schuß

Juggernaut

Kid Chameleon est une vraie terreur sur des chenilles de tracteur quand il se transforme en Juggernaut. Il fait exploser les attaquants en tirant des bombes mortelles par le canon avant de son tank. Avec toute cette armure, il est difficile de passer dans certains endroits etroits.

Casque

Force Spéciale:	Tire des bombes mortelles
Force de Diamant:	Tir dans 5 directions Coût: 5 Diamants par tir

Destructor de Hombres

El Camaleón se transforma en puro terror sobre orugas de tractor cuando se transforma en el Destructor de Hombres. Hace explotar a los atacantes con bombas calavera lanzadas por el cañón montado al frente de su tanque. Con toda la armadura puesta, es difícil pasar por lugares estrechos.

Casco

Poder Especial:	Dispara bombas calavera
Poder de Diamante:	Disparo de 5 vías Cuesta: 5 diamantes por disparo

Juggernaut

Kid Chameleon diventa puro terrore su trattore quando si trasforma in Juggernaut! Fa scomparire i nemici con bombe mortali dal suo cannone montato sulla parte anteriore del carro armato. Con tutto quell'armamento, risulta un po' difficile muoversi in luoghi stretti.

I Elmo

Potenza speciale:	Lanciare bombe mortali.
Poteri diamante:	Colpisci in cinque direzioni. Costo: 5 diamanti a colpo

Pansar-Frans

Pansar-Frans är en riktigt rysslig figur när han med blixt och dunder tar sig fram i sin pansarbeklädda stridsvagn! Med bomber och granater skjuter han ihjäl de fiender som råkar komma i hans väg. Det enda problemet med pansarvagnen är att det är svårt att ta sig in på trånga passager.

I Hjälmens utseende

Special-knep:	Utnyttjas för att skjuta iväg bomber och granater
Diamant-styrkan:	Skott i fem riktningar Kostnad: 5 diamanter per skott

Juggernaut

Kid Chameleon wordt een pure verschrikking die zich voortbeweegt op tractorwielen, wanneer hij verandert in Juggernaut! Hij blaast zijn aanvallers op met scheidel bommen, die hij afschiet door middel van het kanon dat voorop zijn tank is gemonteerd! Met die hele wapenuitrusting aan is het moeilijk voor hem om zich door nauwe plaatsen te wringen.

I Helm

Speciale Kracht:	Het vuren van scheidel bommen
Diamant Krachten:	5-Weg Schot Kosten: 5 Diamanten per schot

Juggernaut

Kid Chameleonista tulee todellinen kauhu traktorilla kun hän muuttuu Juggernautiksi! Hän lennättää pärvältä hyökkääjiä ampumalla kallopommeja eteen asennetusta tykistä. Kaikella tällä panssaroinnilla ahtaisiin paikkoihin on vaikea tunkeutua.

I Kypärä

Erikoisvoima:	Kallopommejen ampuminen
Timanttivoima:	5 een Suuntaan Laukominen Maksaa: 5 Timanttia laukausta koht

Micromax

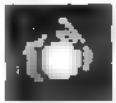
Kid Chameleon s insect Helmet shrinks him down to a half-pint. Like a fly, Micromax can stick to walls and spring off to higher spots. He can also squeeze into tiny areas that are inaccessible to other transformations.

Helmet

Special Power. Sticking to walls (press **Jump** + **D-Button** to jump onto a wall)

Diamond Powers. Mini-Snake (seeks out enemies and kills anything it touches) Cost: 20 Diamonds

Swift Mini-Snake (moves even faster than the Mini-Snake) Cost: 50 Diamonds



Micromax

Mit dem Insektenhelm schrumpft Kid Chameleon auf Minigröße zusammen. Micromax kann wie eine Fliege an Wänden entlanglaufen und zu höher gelegenen Stellen weiterfliegen. Darüber hinaus kann er sich auch in winzig kleine Ecken zwängen, die für andere Kreaturen unerreichbar sind.

Helm

Spezielle Kraft: Haftung an Wänden (zum Springen an eine Wand **Sprungtaste** + **Richtungstaste** drücken)

Diamant-enkräfte: Mini-Schlange (sucht Feinde auf und tötet alles, was mit ihr in Berührung kommt) Preis: 20 Diamanten

Flinke Mini-Schlange (bewegt sich schneller als die Mini-Schlange) Preis: 50 Diamanten

Micromax

Le casque d'insecte réduit Kid Chameleon à la taille d'une tête d'épingle. Micromax peut se poser sur les murs et s'envoler vers des endroits surélevés comme une mouche. Il peut également se faufiler dans des passages très étroits inaccessibles aux autres transformations.

Casque

Force Spéciale. S'accroche aux murs (appuyez sur la touche de **saut** + **la touche D** pour vous poser sur un mur.)

Force de Diamant: Mini-serpent (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche) Coût: 20 Diamants

Mini-serpent vif (se déplace encore plus rapidement que le mini-serpent). Coût: 50 Diamants

Minimosca (Micromax)

El casco de insecto de El Camaleón lo reduce hasta el tamaño de una hormiga. La Minimosca puede adherirse a las paredes y saltar a puntos altos. También puede entrar en áreas muy reducidas que son inaccesibles a otras transformaciones.

Casco

Poder Especial: Adherencia a las paredes (presione el botón de **salto** + **botón D** para saltar hacia la pared)

Poderes de Diamante: Miniserpiente (busca a los enemigos y mata todo lo que toca) Cuesta: 20 diamantes

Miniserpiente Relámpago (se mueve aun más rápido que la Miniserpiente) Cuesta: 50 diamantes

Micromax

. elmo ad insetto di Kid Chameleon lo riduce a piccole dimensioni. Come una mosca. Micromax può attaccarsi alle pareti e volare fino ai punti più alti. Può anche passare attraverso le aree più strette che non sono accessibili ad altre trasformazioni.

Elmo

Potenza speciale: Attaccarsi al muro (premere **Jump** + **tasto D** per saltare su un muro)

Poteri diamante: Mini-serpente (cerca i nemici e uccide qualsiasi cosa tocchi). Costo 20 Diamanti

Mini-serpente veloce (si muove ancora più rapidamente del mini-serpente). Costo 50 Diamanti

Mikro-Max

Mikro-Max är en figur som är väldigt liten till växten stort sett inte större än en fluga. Liksom en fluga kan han klamra sig fast vid väggar och ta sig in i ytterst små skrymslen där ingen annan kan komma in

Hjälmens utseende

Special-knep: Utnyttjas för att klamra sig fast vid väggar (tryck in **hoppknappen** och vicka på **styrkulan D**) för att hoppa upp på en vägg)

Diamant-styrkan: Miniormen (lelar upp fienden och dödar allt den kommer i kontakt med) Kostnad 20 diamanter

Racerormen (rör sig ännu snabbare än miniormen). Kostnad 50 diamanter

Micromax

Kid Chameleon's insekten helm doet hem tot een paar centimeter krimpen. Micromax kan net zoals een vlieg, aan muren kleven en naar hoger gelegen plaatsen springen. Hij kan ook binnen dringen tot hele kleine gebieden die ontoegankelijk zijn voor andere transformaties

Helm

Speciale Kracht: Aan muren kleven (druk op **Springen** + **R-Toets** om op een muur te springen).

Diamant Krachten: Mini Slang (spoort vijanden op en doodt alles wat hij aanraakt). Kosten 20 Diamanten

Snelle Mini Slang (beweegt zelfs nog sneller dan de Mini Slang). Kosten 50 Diamanten

Micromax

Kid Chameleonin hyönteiskypärä kutistaa hänet puoli kaan tuopin kokoiseksi. Kuten kärpänen. Micromax pystyy kiinnittymään seiniin ja tennähtämään korkeammille paikoille. Hän pystyy myös ahtautumaan pieniille alueille, joille muut muutokset eivät pääse

Kypärä

Erikois-voima: Seinliin kiinnittyminen (paina **Hyppy** + **D-Näppäintä** hypätäksesi seinälle).

Timantti-voimat. Mini-Käärme (etsii vihollisia ja tappaa kaiken, mihin se koskee) Maksaa 20 Timanttia

Vikkelä Mini-Käärme (liikkuu vielä nopeammin kuin Mini-Käärme) Maksaa 50 Timanttia

EyeClops

Kid Chameleon gains super sight when he turns into EyeClops. His powerful light beam reveals unseen blocks. His Fatal Beam burns all enemies.

Helmet

Special Power:	Revealing unseen blocks for a short time
Diamond Powers:	Fatal Beam (damages all enemies it shines on) Cost: 2 Diamonds per shot

EyeClops

Kid Chameleon verfügt über phantastische Sehkraft, wenn er sich in EyeClops verwandelt. Sein starker Lichtstrahl entblößt vorhandene Blöcke, die normalerweise nicht sichtbar sind. Sein Todesstrahl verbrennt sämtliche Feinde.

Helm

Spezielle Kraft:	Aufspüren nicht sichtbarer Blöcke für kurze Zeit
Diamant-enkräfte:	Todesstrahl (versengt alle Feinde, auf die der Strahl trifft). Preis: 2 Diamanten pro Strahl

EyeClops

Kid Chameleon obtient une super vue quand il se transforme en EyeClops. Son puissant faisceau de lumière révèle des blocs invisibles. Son faisceau fatal brûle tous les ennemis.

Casque

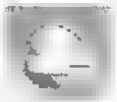
Force Spéciale:	Révèle des blocs invisibles pendant un court instant
Force de Diamant	Faisceau fatal (blesse tous les ennemis sur lesquels il se reflète) Coût: 2 Diamants par tir

Basilisco (EyeClops)

El Camaleón obtiene una super visión cuando se transforma en el Basilisco. Su poderosa luz revela los bloques ocultos. Su rayo fatal quema todos los enemigos.

Casco

Poder Especial:	Revela los bloques ocultos durante un corto tiempo
Poderes de Diamante:	Rayo Fatal (hiere a todos los enemigos que ilumina) Cuesta: 2 diamantes por disparo



EyeClops

Kid Chameleon ottiene una super vista quando si trasforma in EyeClops. Il suo raggio di luce potente rivela blocchi non visibili. Il suo raggio fatale brucia tutti nemici.

Strålaren

Strålaren är en figur som med sin infraröda syn kan få syn på det mesta t.o.m. osynliga hinder. Med flamkastarens dödliga stråle besegrar han sina fiender.

EyeClops

Kid Chameleon krijgt een super vizier wanneer hij verandert in EyeClops. Met zijn krachtige lichtstraal brengt hij onzichtbare blokken aan het licht. Zijn fatale straal doet alle vijanden verbranden.

EyeClops

Kid Chameleon saa supernäön hänen muuttuessaan EyeClopsiksi. Hänen voimakas valonsäteensä paljastaa näkymättömiä palikkeja. Hänen Tapposäteensä polttaa kaikki viholliset.

I Elmo

Potenza speciale: Rivelare blocchi non visibili per un breve periodo.

Poteri diamante: Raggio fatale (fa sua luminosità danneggia tutti i nemici). Costo: 2 Diamanti per colpo.

I Hjälmens utseende

Special-knep: Kan bara utnyttjas kortvarigt för att se osynliga hinder.

Diamant-styrkan: Dödlig stråle (skadar alla fiender den träffar). Kostnad: 2 diamanter per skott.

I Helm

Speciale Kracht: Brengt voor een korte periode onzichtbare blokken aan het licht.

Diamant Krachten: Fatale straal (beschadigt alle vijanden waarop het schijnt). Kosten: 2 Diamanten per schot.

I Kypärä

Erikois-voima: Näkymättömien palikkien paljastaminen lyhyeksi aikaa.

Timantti-voimat: Tapposäde (vahingoittaa kaikkia vihollisia, joihin se osuu). Maksaa: 2 Timanttia laukaukselta.

Skycutter

Skycutter skates safely over deadly terrain with his jet-powered hoverboard. Then he flips and rides on the ceiling!

› **Helmet**

Special Power: Flying upside down (Press **Jump** + **Special** to flip upside down Press **Special** again to flip right-side up)

Diamond Powers: Invulnerability
Cost 20 Diamonds

Death Snake (seeks out enemies and kills anything it touches)
Cost 50 Diamonds

Skycutter

Skycutter gleitet auf seinem Jetboard sicher über gefahrvolle Wegabschnitte hinweg. Anschließend wendet er blitzartig und rutscht an der Decke entlang!

› **Helm**

Spezielle Kraft: Fliegen in umgekehrter Stellung (zum Umkehren **Sprungtaste** + **Spezialtaste** drücken Zum Umdrehen in die ursprüngliche Stellung nur die **Spezialtaste** drücken)

Diamant-enkräfte: Unverletzlichkeit
Preis: 20 Diamanten

Todesschlange (sucht Feinde auf und tötet alles, was mit ihr in Berührung kommt)
Preis: 50 Diamanten

Skycutter

Skycutter patine sur des terrains dangereux avec sa planche motorisée. Il peut aussi se retourner et patiner au plafond.

‹ **Casque**

Force Spéciale: Vole en se retournant (Appuyez sur la touche de **saut** + la touche **spéciale** pour vous retourner Appuyez sur la touche **spéciale** pour vous remettre à l'endroit)

Force de Diamant: Invulnérabilité
Coût 20 Diamants

Serpent de la mort (cherche les ennemis et tue tout ce qu'il touche)
Coût 50 Diamants

Cortacielos (Skycutter)

El Cortacielos se desliza invulnerable sobre terrenos mortales con su tabla propulsada por cohetes. ¡Luego salta y vuela cabeza abajo por el techo!

‹ **Casco**

Poder Especial: Vuela cabeza abajo. (Presione **salto** + **especial** para colocarlo cabeza abajo Oprima **especial** nuevamente para volverlo cabeza arriba)

Poderes de Diamante Invulnerabilidad
Cuesta: 20 diamantes

Serpiente Mortal (busca a los enemigos y mata todo lo que toca).
Cuesta: 50 diamantes

Skycutter

Skycutter passa con il suo skate sopra terreni pericolosi volando con motore jet di cui è dotato. Quindi corre e salta sul soffitto!

› **Elmo**

Potenza speciale. Vola a testa in giù. (premere **Jump** + **Special**) per muoversi a testa in giù. Premete di nuovo Special per muoversi a destra in alto.)

Poteri diamante: Invulnerabilità
Costo: 20 Diamanti

Serpente mortale (cerca i nemici e uccide qualsiasi cosa tocchi)
Costo: 50 Diamanti

Jetåkaren

Jetåkaren är en riktig mästare på sin jetdrivna, flygande skateboard och kan till och med flyga upp och nedvänd längs taket!

› **Hjälmens utseende**

Specialknep: Utnyttjas för att flyga upp och nedvänd (tryck in **hoppknappen** + **specialknappen** för att flyga upp och nedvänd. Tryck en gång till på **specialknappen** för att flyga på normalt sätt.

Diamantstyrkan Osårbarhet
Kostnad: 20 diamanter

Skallerormen (letar upp alla fiender och förintar dem)
Kostnad: 50 diamanter

Skycutter

Skycutter vliegt op een veilige manier over dodelijk terrein, op zijn met een straalmotor gestuurde skateboard. Dan springt hij en rijdt over het plafond.

› **Helm**

Speciale Kracht: Ondersteboven vliegen (Druk op **Springen** + **Speciaal** om ondersteboven te keren. Druk nogmaals op **Speciaal** om weer met de goede kant boven te komen).

Diamant Krachten: Onkwetsbaarheid
Kosten: 20 Diamanten

Dodelijke Slang (spoort vijanden op en doodt alles wat hij aanraakt)
Kosten: 50 Diamanten

Skycutter

Skycutter lautailee turvallisesti vaarallisten alueiden yli jet-tehoisella lentolaudallaan. Sitten hän kääntyy ja matkaa katossa!

› **Kypärä**

Erikoisvoima: Ylösalaisin lentäminen (Paina **Hyppy** + **Erikoista** kääntyäksesi ylösalaisin. Paina **Erikoista** uudelleen kääntyäksesi oikein päin.)

Timanttivoimat: Haavoittumattomuus
Maksaa: 20 Timanttia

Kuoleman Käärme (etsii vihollisia ja tappaa kaiken, mihin se koskee).
Maksaa: 50 Timanttia

Cyclone

The winged Helmet transforms Kid Chameleon into a whirling tornado. He can soar to any height, drill through blocks and enemies, and rain down disaster on his pursuers.

Helmet

Special Power — Whirlwind flight (press **Jump**, then press **Special** rapidly)

Diamond Powers: — Slashing Rain (knifes into enemies)
Cost: 20 Diamonds

Tracking Rain (seeks out foes and slashes everything it touches)
Cost: 50 Diamonds

Cyclone

Der geflügelte Helm verwandelt Kid Chameleon in einen Wirbelsturm. Er kann sich auf jede beliebige Höhe hochwirbeln, sich durch Blöcke und Feinde bohren und schweres Unglück auf seine Verfolger herabhageln lassen.

Helm

Spezielle Kraft — Wirbelwindflug (zuerst die **Sprungtaste** drücken, dann die **Spezialtaste** schnell hintereinander).

Diamant-enkräfte: — Schneidender Regen (schneidet wie Messer in die Feinde hin).
Preis: 20 Diamanten

Zielsuchregen (sucht Feinde auf und zerschneidet alles, was damit in Berührung kommt).
Preis: 50 Diamanten

Cyclone

Le casque aile transforme Kid Chameleon en une tornade tourbillonnante. Il peut s'élever, trouer les blocs et les ennemis et faire pleuvoir un désastre sur ses poursuivants.

Casque

Force Spéciale — Vole en tourbillonnant (appuyez rapidement sur la touche de **saut**, puis sur la touche **spéciale**)

Force de Diament: — Pluie perçante (couteaux sur les ennemis)
Coût: 20 Diamants

Pluie de dépistage (recherche les ennemis et découpe tout ce qui bouge)
Coût: 50 Diamants

Ciclón (Cyclone)

El Casco alado transforma a El Camaleón en un tornado. Puede elevarse a cualquier altura, perforar los bloques y enemigos y hacer llover desastre sobre sus perseguidores.

Casco

Poder Especial: — Vuelo giratorio (presione **salto**, y luego presione rápidamente **especial**)

Poderes de Diamante: — Lluvia Cortante (cuchillos sobre los enemigos)
Cuesta: 20 diamantes

Lluvia Rastreadora (busca a los enemigos y corta todo lo que toca)
Cuesta: 50 diamantes

Cyclone

Elmo alato trasforma Kid Chameleon in un tornado piroettante. Egli può elevarsi a qualsiasi altezza, traforare blocchi e nemici e fare piovere disastri sopra suoi perseguitori.

Tyfonen

Tyfonen tar vädrets makter till hjälp och kan virvla runt himmelshögt borra sig igenom hinder och fiender och dessutom låta knivar hagla över sina motståndare.

Cyclone

De gevleugelde Helm transformeert Kid Chameleon in een wervelende tornado. Hij kan omhoog vliegen tot op elke hoogte, blokken en vijanden doorboren en hij kan omheil laten neerdalen op zijn achtervolgers.

Cyclone

Siivellinen Kypärä muuttaa Kid Chameleonin pyöriväksi tornadoksi. Hän voi lentää mihin korkeuteen tahansa, porautua palkkien läpi ja ropistaa tuhoja ahdistelijoidensa päälle.

Elmo

Potenza speciale: Volo a turbine (premere **Jump** e quindi premere rapidamente **Special**).

Potenziamante: Pioggia sferzante (coltelli contro i nemici). Costo: 20 Diamanti

Pioggia a inseguimento (cerca trappole e fende qualsiasi cosa tocchi). Costo: 50 Diamanti

Hjälmens utseende

Special-knep: Utnyttjas för att virvla runt i luften (tryck först in **hoppknappen** och genast därefter in **specialknappen**).

Diamant-styrken: Knivhagel (regnar knivar över fiender). Kostnad: 20 diamanter

Spårande regn (spårar upp fiender och skär igenom allt den träffar). Kostnad: 50 diamanter

Helm

Speciale Krachten: Werveiwind vlucht (druk op **Springen**, en druk hierna snel op **Speciaal**).

Diamant Krachten: Sniemende Regen messen in vijanden). Kosten: 20 Diamanten

Opsporende Regen spoort vijanden op en hakt alles kapot wat het aanraakt). Kosten: 50 Diamanten

Kypärä

Erikoisvoima: Pyörretuulento (paina **Hyppyä** ja sitten **Erikoista** loistuvasti)

Timanttivoimat: Viilelevä Sade (puukottaa vihollisia). Maksaa: 20 Timanttia

Jäljittävä Sade (etsii vihollisia ja viilteleé kaiken, mihin se koskee). Maksaa: 50 Timanttia

Wild Side Blocks

1. **Prize** blocks contain power items. Break them to get what's inside.
2. Smash **Rock** blocks from above or below. Berzerker can bull-charge through Rock walls.
3. **Iron** blocks cannot be destroyed, but Berzerker can push them.
4. **Rubber** blocks ricochet you in the opposite direction. Bounce on them repeatedly to jump higher and higher.
5. Hit **Cannon** blocks to fire bullets that blast open holes in other obstacles.

1

Wild Side-Blöcke

1. **Preis**-Blöcke enthalten kraftsteigernde Gegenstände. Brechen Sie die Blöcke auf, um zu sehen, was sich dann verbirgt.
2. **Fels**-Blöcke sollten von oben oder unten her zertrümmert werden. Berzerker kann Felswände einrammen.
3. **Eisen**-Blöcke sind unzerstörbar, aber Berzerker kann sie wegschieben.
4. **Gummi**-Blöcke lassen Sie in die entgegengesetzte Richtung abprallen. Springen Sie wiederholt darauf, um hochgelegene Plätze durch kraftvolle Sprünge zu erreichen.
5. Attackieren Sie **Kanonen**-Blöcke, um Kugeln abzufeuern, die Löcher in andere Hindernisse schießen.

2

Blocs de Wild Side

1. Les blocs de **récompense** contiennent des accessoires de force. Brisez-les pour prendre ce qui est à l'intérieur.
2. Frappez des blocs de **pierre** d'en haut ou d'en bas. Berzerker peut foncer sur les murs de pierres et les détruire.
3. Les blocs de fer ne peuvent pas être détruits mais Berzerker peut les pousser.
4. Les blocs de **caoutchouc** vous font rebondir dans la direction opposée. Bondissez dessus plusieurs fois pour aller de plus en plus haut.
5. Frappez des blocs de **canon** pour tirer des balles qui trouent les obstacles.

Bloques del Wide Side

1. Los bloques con **premios** contienen artículos de poder. Rompalos para apoderarse de lo que contienen.
2. Destruya los bloques **roca** desde arriba o desde abajo. La luna puede arremeter a través de las paredes de roca.
3. Los bloques de **hierro** no pueden ser destruidos, pero la furia puede empujarlos.
4. Los bloques de **goma** lo hacen rebotar en sentido opuesto. Rebote sobre ellos repetidamente para saltar cada vez más alto.
5. Golpee los bloques **cañón** para disparar balas que abrirán orificios en otros obstáculos.

3

Blocchi di Wild Side

1 I blocchi **premio** contengono elementi di potenza. Rompeteli per prendere quello che contengono

2 Frantumate i blocchi di **roccia** da sopra o da sotto. Berzerker può caricare muri di roccia

3 I blocchi di **acciaio** non possono essere distrutti, ma Berzerker può spostarli

4 I blocchi **gomma** vi fanno rimbalzare nella direzione opposta. Saltateci ripetutamente sopra per saltare sempre più in alto

5 Colpite i blocchi **cannone** per sparare pallottole che creano buchi attraverso gli ostacoli

Dödsfällans väggklossar

1 **Prisklossarna** innehåller olika lyckotecken. Slå sönder dem för att komma åt godbitarna inuti.

2 **Klippväggarna** kan du krossa uppifrån eller nedifrån. Murstäggan kan även springa igenom klippväggar

3 **Stålväggarna** finns det ingen eller inget som rår på, men Murstäggan kan åtminstone knuffa dem åt sidan

4 **Gummiväggarna** kan du utnyttja för att studsa i motsatt riktning. Fortsätt att studsa på dem för att studsa högre

5 **Kanonväggarna** kan utnyttjas för att skjuta hål i andra hinder

Wild Side Blokken

1 **Prijs** blokken bevatten krachtvoorwerpen. Breek ze om te kijken wat er in zit

2 Sla **Rots** blokken stuk van boven of beneden. Berzerker kan met zijn strijdaanval door Rotsmuren heen stoten

3 **IJzeren** blokken kunnen niet vernietigd worden maar Berzerker kan ze duwen

4 **Rubberen** blokken doen jou afketsen in de tegengestelde richting. Spring diverse malen op en neer op deze blokken, om steeds hoger te springen.

5 Schiet met **Kanon** blokken om kogels af te vuren, die grote gaten maken in andere hindernissen

Wild Siden Palkit

1 **Palkinto**palkit sisältävät voimatavaroita. Riko ne saadaksesi mitä niiden sisällä on

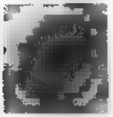
2 Murskaa **Kivi**palkkeja ala- ja yläpuolelta. Berzerker voi ryntäistää Kiviseinien läpi

3 **Rauta**palkkeja ei voi tuhota, mutta Berzerker voi puskea niitä

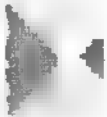
4 **Kumi**palkit ponnauttavat aikut vastakkaiseen suuntaan. Pompi niillä toistuvasti hypätäksesi korkeammalle ja korkeammalle

5 Iske **Tykki**palkkeja ampuaksesi luoteja, jotka lekevät reikiä muihin esteisiin.

4



5



6 **Ice** blocks are so slick to walk on so try jumping across them. These blocks shoot out deadly icicles when broken.

7 **Vanishing** blocks disappear when touched.

8 Push **Shifting** blocks to make steps or escape routes. Enemies caught between Shifting blocks will be squashed.

9 **Drill** blocks have lethal whirling blades that pulse in and out.

10 **Mushroom** blocks grow another layer on top when hit from below. Then the lower blocks disappear.

11 **Ghost** blocks appear and disappear.

6 **Eis-**Blöcke sind zu glatt, um darüber zu laufen. Versuchen Sie deshalb über diese Blöcke zu springen. Beim Aufbrechen schießen die Blöcke tödliche Eiszapfen ab.

7 **Auflösende** Blöcke verschwinden, wenn sie berührt werden.

8 **Schub-**Blöcke lassen sich verschieben, so daß Sie Stufen daraus bauen können. Zwischen Schub-Blöcken eingeklemmte Feinde werden zermalmt.

9 **Bohr-**Blöcke besitzen tödliche, rotierende Klingen, die aus den Blöcken ausfahren und sich wieder hineinsenken.

10 Auf **Pilz-**Blöcken wächst eine zusätzliche Schicht, wenn sie von unten her angeschlagen werden, wonach die unteren Blöcke verschwinden.

11 **Geister-**Blöcke tauchen urplötzlich auf und verschwinden anschließend wieder.

6 Essayez de sauter entre les blocs de **glace** car ils sont trop glissants pour marcher dessus. Ces blocs produisent des particules de glace mortelles quand il sont brisés.

7 Les blocs **fugitifs** disparaissent quand vous les touchez.

8 Pousser les blocs **amovibles** pour en faire des marches ou des chemins pour s'enfuir. Les ennemis pris entre les blocs amovibles sont écrasés.

9 Les blocs **perforants** ont des lames meurtrières qui rentrent et sortent.

10 Les blocs **champignons** montent d'un étage quand ils sont frappés par en dessous. Les blocs du dessous disparaissent.

11 Les blocs **fantômes** apparaissent et disparaissent.

6 Los bloques de **hielo** son demasiado resbaladizos como para caminar sobre ellos, no intente saltarlos. Estos bloques disparan astillas de hielo mortales cuando se rompen.

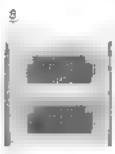
7 Los bloques **evanescentes** desaparecen cuando se los toca.

8 Empuje los bloques **movedizos** para hacer escalones o crear rutas de escape. Los enemigos atrapados entre bloques movedizos serán aplastados.

9 Los bloques **perforantes** tienen cuchillas giratorias mortales que salen y entran.

10 Los bloques **hongo** agregan otra capa en la parte superior cuando se los golpea desde abajo. Luego los bloques inferiores desaparecen.

11 Los bloques **fantasma** aparecen y desaparecen.



6 I blocchi di **ghiaccio** sono troppo scivolosi per camminarci sopra cercate per cui di saltarci attraverso. Questi blocchi bultano fuori ghiaccioli mortali quando si rompono.

I blocchi **evanescenti** scompaiono quando vengono toccati.

8 Premete sui blocchi **mobili** per creare degli scalini o vie di scampo. I nemici intrappolati tra i blocchi mobili verranno schiacciati.

9 I blocchi **trapano** possiedono ame roteanti che escono e rientrano.

I blocchi **funghi** fanno crescere un altro strato sopra e quindi lo strato inferiore scompare.

9

I blocchi **fantasma** appaiono e scompaiono.

Isvaggarna är alltför hala för att du ska kunna gå på dem. Försök i stället att hoppa över dem. Skulle du råka slå hål i en isvägg kommer dödliga istappar att regna över dig.

7 **Trollväggarna** försvinner framför dina ögon om Kid råkar vidröra dem.

8 **Skjutväggarna** kan utnyttjas som trappsteg eller skjutas åt sidan för att bilda en flyktväg och undkomma fiender.

9 **Borrväggarna** är livsfarliga med sina dödliga knivar som snurrar runt och genomborrar allt som kommer i närheten.

Svampväggarna har den egenskapen att det börjar växa svampar på deras ovanskida efter ett slag underifrån. När svamparna har växt färdigt försvinner de nedre väggkloss-arna.

Spökväggarna visar sig bara emellanåt.

6 **IJs** blokken zijn te glad om op te lopen, probeer dus om hier overheen te springen. Deze blokken laten dodelijke ijspegels vallen, wanneer ze gebroken worden.

7 **Verdwijnende** blokken gaan in rook op wanneer ze aangeraakt worden.

8 Druk tegen **Verschuivende** blokken om trappen te maken, of om vluchtwegen te creëren. Vijanden die gevangen worden tussen twee verschuivende blokken zullen platgedrukt worden.

9 **Doorborende** blokken hebben dodelijk ronddraaiende bladen die uitgestoken en ingetrokken worden.

Wanneer **Paddestoel** blokken van de onderkant geraakt worden ontstaat er bovenop een andere laag. De lagere blokken verdwijnen dan.

Geest blokken verschijnen en verdwijnen.

6 **Jääpalkit** ovat liian liukkaita käveltäviksi, joten yritä niiden poikki hyppelemistä. Nämä palkit ampuvat kuolettavia jäänpiikkejä kun ne rikotaan.

7 **Häipyvät** palkit katoavat, kun niitä kosketaan.

8 Työnnä **Liikkuvia** palkkeja tehdäksesi portaita tai pakoreittejä. Vihollisetjotka jäävät liikkuvien palkkien väliin, liistyvät.

9 **Porauspalkeissa** on kuolemanvaarallisia pyöriviä teriä, jotka työntyvät ulos ja vetäytyvät sisään.

Sieni-palkit kasvattavat toisen kerroksen päälleen, kun niihin osutaan alapuolelta. Sen jälkeen alemmat palkit katoavat.

Haamupalkit tulevat esiin ja katoavat.

Power Items

Smash Prize blocks. Then grab the items that fall out. Any items you don't pick up will start flashing and will disappear after a few seconds.

1. All **Helmets** transform you.
2. **Diamonds** energize your Diamond Power.
3. **Clocks** give you 3 more minutes of time (up to 9:59) to clear a round.
4. **Lives** are good for 1 extra Life each.
5. **Coins** give you 1 extra Continue.

Kraftgegenstände

Brechen Sie Kraftblöcke auf und greifen Sie sich die herausfallenden Gegenstände. Jeder nicht aufgehobene Gegenstand blinkt und verschwindet nach wenigen Sekunden.

1. Alle **Helme** verwandeln Sie.
2. **Diamanten** aktivieren Ihre Diamantenkräfte.
3. **Uhren** geben Ihnen zusätzliche 3 Minuten Zeit (bis zu 9:59) die jeweilige Runde zu beenden.
4. **Leben** geben Ihnen jeweils 1 zusätzliches Leben.
5. **Münzen** geben Ihnen jeweils 1 zusätzliche Fortsetzungchance.

Accessoires de Force

Brisez les blocs de récompense et prenez les objets qui tombent. Les accessoires que vous ne prenez pas commencent à clignoter et disparaissent au bout de quelques secondes.

1. Tous les **casques** vous transforment.
2. Les **diamants** énergétisent votre force de diamant.
3. Les **horloges** vous donnent 3 minutes supplémentaires (jusqu'à 9:59 minutes) pour terminer une scène.
4. Les accessoires de **vie** vous donne une vie supplémentaire chacun.
5. Les **pièces** vous donnent une unité "Continue" supplémentaire.

Artículos de poder

Destruya bloques con premio, luego coja todos los artículos que caigan. Los artículos que no recoja comenzarán a parpadear y desaparecerán en pocos segundos.

1. Todos **los cascos** lo transformarán.
2. **Los diamantes** energizan su poder de diamante.
3. **Los relojes** le dan 3 minutos más de tiempo (hasta 9:59), para pasar por el nivel que está jugando.
4. **Las vidas** le ofrecen 1 vida extra cada una.
5. **Las monedas** le ofrecen 1 continuación extra.

1)

2)

3)

Elementi di Potenza

Frantumate i blocchi premio e prendete gli elementi che cadono. Ciascun elemento che non raccoglierete comincia a lampeggiare e scompare dopo qualche secondo.

1 Tutti gli **elmi** vi trasformano.

2 I **diamanti** aumentano vostri poteri diamante.

3 Gli **orologi** aumentano di 3 minuti il tempo a disposizione (fino a 9:59) per finire un round.

4 **Le vite** servono per una vita extra ciascuna.

5 **Le monete** vi danno una continuazione gioco extra.

Lyckotecken

Slå sönder prisklossarna för att komma åt de olika lyckotecknen som trillar ut. Prisklossarna börjar blinka när du inte plockar upp dem och försvinner efter några sekunder.

1 **Hjälmarna** förvandlar Kid Chameleon till någon annan figur.

2 **Diamanterna** gör det möjligt för att utnyttja diamantstyrkor.

3 Varje **tidur** förlänger speltrunden med tre minuter (upp till 9:59 min).

4 Varje **livstecken** ger dig ett extra liv.

5 **Varje mynt** ger en chans till fortsatt spel.

Kracht Voorwerpen

Sla Prijs blokken kapot en pak dan de voorwerpen die eruit vallen. Elk voorwerp dat je niet oppakt za beginnen te knipperen en na enkele seconden verdwijnen.

1 Alle **Helmen** transformeren jou.

2 **Diamanten** stellen jouw Diamant Kracht in werking.

3 **Klokken** geven je 3 minuten extra tijd (tot maximaal 9:59) om een ronde af te maken.

4 Elk **Leven** is 1 extra Leven waard.

5 **Munten** geven je 1 extra Continue (Doorgaan).

Voimatavarat

Murskaa Palkintopalkkeja ja nappaa sitten niistä putoavat tavarat. Tavarat, joita et poimi alkavat välkkymään ja katoavat muutamassa sekunnissa.

1 Kaikki **Kypärät** muuttavat sinut.

2 **Timantit** käynnistävät Timanttivoimasi.

3 **Kellot** antavat sinulle 3 lisäminuuttia (aina 9:59 saakka) selvittää kierros.

4 Jokainen **Elämä** antaa yhden lisäelämän.

5 **Kolikot** antavat sinulle yhden ylimääräisen Jatkuun.

4

5

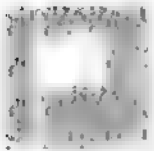
Special Items

1 **Flags** signal the end of a round. Touch a Flag to clear the round.

2 **Telepads** warp you to other areas in a round, and sometimes to other rounds. Stand on a Telepad. If you don't warp in a few seconds, move a little to the left or right.

3 **Lifts** raise you. Knock a Lift with your head to start its timer. Then jump on the platform. When the timer reaches 00, the Lift will rise. Stay clear of descending Lifts.

1



Spezielle Gegenstände

Eine **Flagge** zeigt das Ende der jeweiligen Runde an. Um die Runde zu beenden, müssen Sie die Flagge berühren.

2 **Teleklassen** versetzen Sie in andere Bereiche innerhalb einer Runde und mitunter sogar in eine andere Runde. Stellen Sie sich dazu auf das Kissen. Rücken Sie etwas nach links oder rechts, falls das Kissen Sie nicht in wenigen Sekunden an einen anderen Ort versetzt.

3 **Fahrstühle** befördern Sie nach oben. Klopfen Sie mit dem Kopf an einen Fahrstuhl, um dessen Zeitzähler zu starten, und springen Sie dann auf die Fahrstuhl-Plattform. Der Fahrstuhl fährt ab, wenn der Zähler 00 erreicht. Gehen Sie herunterfahrenden Fahrstühlen aus dem Weg.

Accessoires Spéciaux

1 Les **drapeaux** signalent la fin d'une scène. Touchez un drapeau pour terminer une scène.

2 Les **télétransports** vous transposent à un autre endroit ou dans une autre scène. Mettez-vous sur un télétransport. Si vous n'êtes pas transposé en quelques secondes, bougez un peu à gauche ou à droite.

3 Les **ascenceurs** vous soulèvent. Donnez un coup de tête à l'ascenseur pour lancer sa minuterie, puis sautez sur la plate-forme. Quand la minuterie atteint 00, l'ascenseur monte. Faites attention aux ascenseurs qui descendent.

Artículos especiales

1 **La bandera** indica el fin de un juego. Toque la bandera para pasar a otro nivel.

2 **Los telealmohadones** lo transportan a otras áreas dentro de juego y algunas veces a otros niveles de juego. Ponga se en pie sobre un telealmohadón. Si no es transportado en pocos segundos, muévase levemente hacia izquierda o derecha.

3 **Los elevadores** lo levantarán. Derribe un elevador con su cabeza para activar el temporizador. Luego salte a la plataforma. Cuando el temporizador llega a 00, el elevador subirá. Evite los elevadores que bajan.

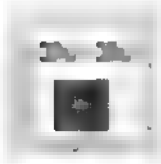
2

Elementi Speciali

1 **Le bandiere** segnano la fine di un round. Toccate una bandiera per finire un round.

2 **Il televiaggio** vi sposta in altre aree in un round e qualche volta in altri round. Mettetevi sopra un televiaggio. Se non vi spostate in alcuni secondi muovetevi un po' a sinistra o destra.

3 **L'ascensore** vi solleva. Battete la testa sull'ascensore per avviare il timer. Quindi saltate sulla piattaforma. Quando il timer raggiunge 00, l'ascensore si solleva. Fate attenzione agli ascensori che scendono.



Speciella tecken

1 **Flaggor** signalerar slutet av varje speirunda. Rör vid flaggan för att avsluta rundan.

2 **Flygplattorna** kan användas för att förflytta dig snabbt till andra områden och ibland till nya spelscener. Ställ dig bara på en flygplatta så lyfter du. Har ingenting hänt på några sekunder kan det bero på att du står lite fel. Pröva med att flytta dig lite åt höger/vänster.

3 **Hissarna** kan utnyttjas för att lyfta upp dig. Slå till en hiss med huvudet för att starta ett tidur och hoppa sedan upp i hissen. När tiduret har räknat ner till 00 sekunder börjar hissen åka uppåt. Du måste se upp för hissar som är på väg ner.

Speciale Voorwerpen

1 **Vlaggen** geven het einde van de ronde aan. Raak een vlag aan om de ronde te beëindigen.

2 **Telepads** werpen je naar andere gebieden in een ronde, of soms naar andere ronden. Ga op een Telepad staan. Als je na een paar seconden niet weggeworpen wordt, beweeg dan een beetje naar links of naar rechts.

3 **Liften** tillen je op. Klop met jouw hoofd op een lift, om de timer van de lift te starten. Spring daarna op het platform. Als de timer de 00 bereikt heeft, zal de lift omhoog gaan. Blijf tot de buurt van liften die naar beneden komen.

Erikoistavarat

1 **Liput** merkitsevät kierroksen loppua. Kosketa lippua selvittääksesi kierros.

2 **Telepadit** kelaavat sinut kierroksen toisille alueille ja joskus toisille kierroksille. Seiso Telepadin päällä. Jollet sinua varpata muutamassa sekunnissa, liiku hiukan oikealle tai vasemmalle.

3 **Hissit** vievät sinua korkeammalle. Kolauta hissiä päälläsi pistääksesi sen ajastimen päälle. Hyppää sitten tavalle. Ajastimen saavutettua lukeman 00. Hissi kohoaa. Pysy erossa alaspäin menevistä hisseistä.

The Pause Game Box

Press **Start** during play to pause the game. The Pause Game box will appear. You can use this feature to take a short break, to restart the round or to give up.

Resume Play:

Press **Start** to pause. Press it again to resume play.

Restart Round:

Press the **D-Button** to move the marker to this option, and then press **Start**. You'll start the current round over, at the cost of 1 Life. Use this option when you're in a tough situation with no way out.

Pausenkasten

Drücken Sie zum Unterbrechen des Spiels die **Starttaste**. Hiernach erscheint der Pausenkasten. Sie können die Pausenfunktion verwenden, um sich kurz auszuruhen, das Spiel neu zu starten, oder aufzugeben.

Resume Play:

Drücken Sie die **Starttaste** zum Unterbrechen des Spiels und noch einmal, wenn Sie das Spiel fortsetzen möchten.

Restart Round:

Führen Sie den Cursor durch Drücken der **Richtungstaste** auf diese Option, und drücken Sie dann die **Starttaste**. Hiernach beginnt die gleiche Runde noch einmal von vorn. Jeder Neustart einer Runde kostet Sie 1 Leben. Bedienen Sie sich dieser Option, wenn Sie in einer gefährlichen Situation stecken aus der es keinen Ausweg gibt.

La case de pause

Appuyez sur la touche **Start** pour faire une pause. La case de pause apparaît. Faites une pause pour prendre un peu de repos, recommencer la scène ou abandonner.

Reprise de la partie:

Appuyez sur la touche **Start** pour faire une pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Recommencement d'une scène.

Appuyez sur la **touche D** pour déplacer le marqueur sur cette option, puis appuyez sur **Start**. Vous recommencez la scène mais vous perdez une vie. Utilisez cette option quand vous êtes dans une situation sans issue.

Rectángulo indicador de pausa de juego

Presione el botón de **Inicio** durante el juego para que éste se detenga. Usted puede usar esta función para descansar brevemente, para reiniciar el juego o para abandonarlo.

Reinicio del juego (Resume Play):

Presione el botón de **Inicio** para hacer una pausa. Presiónelo nuevamente para reiniciar el juego.

Reinicio de la ronda (Restart Round)

Presione el **botón D** para mover el marcador hacia esta opción y luego presione el botón de **Inicio**. El juego comenzará en la ronda actual lo cual le costará 1 vida. Utilice esta opción cuando se encuentre en una situación difícil de la cual no hay escape.

Riquadro Di Pausa Gioco

Premete **Start** durante il gioco per fare una pausa nel gioco. Appare il riquadro di pausa del gioco. Potete usare questa caratteristica per riposarv un pò prima di ricominciare un round o per lasciare il gioco

Per riprendere il gioco:

Premete **Start** per fare una pausa Premetelo di nuovo per riprendere a giocare

Per riprendere un round:

Premete il **tasto D** per muovere il segno su questa opzione e quindi premete **Start**. Ricomincerete il round attuale pagando 1 vita. Usate questa opzione quando vi trovate in una situazione difficile senza via d scampo

Valruta för paus

Tryck på **START** under spelets gång för att ta fram valrutan för paus Använda pausrutan för att vila dig en kort stund börja om spelrundan eller gå ur spelet

Fortsatt spel — (RESUME PLAY):

Tryck på **START** för att ta en kort paus. Tryck en gång till på START för att fortsätta spelrundan.

Återgång till början av en viss spelrunda — (RESTART ROUND):

Vicka **styrkulan D** åt lämplig håll så att rubriken RESTART ROUND lyser upp och tryck sedan på **START**. Det är möjligt att börja om spelrundan, men kostar ett liv. När du befinner dig i en riktigt svår situation och inte ser någon annan utväg kan du välja detta alternativ

Het Spel Pauze Vakje

Druk tijdens het spel op **Start** om het spel even te stoppen. Het Spel Pauze vakje zal dan verschijnen. Je kan gebruik maken van deze mogelijkheid om een korte onderbreking te nemen, of om de ronde opnieuw te starten, of om op te geven

Verder Spelen:

Druk op **Start** om even te stoppen Druk nogmaals hierop om verder te spelen

Ronde Opnieuw Starten:

Beweeg de cursor naar deze Optie, door op de **R-Toets** te drukken en druk hierna op **Start**. Je begint de huidige ronde dan opnieuw en dit kost je 1 Leven. Gebruik deze Optie wanneer je je in een onmogelijke situatie bevindt, waarin je geen uitweg meer ziet

Taukopelilaatikko

Paina **Aloitusta** pelin aikana pitääksesi pelitauon. Pelitaukolaatikko tulee näkyviin. Voit käyttää tätä yksityiskohtaa pitääksesi pienen tauon, aloittaaksesi kierroksen uudelleen tai luovuttaaksesi

Jatka Peliä (Resume Play):

Paina **pitääksesi** pelitauko. Paina uudelleen jatkaaksesi peliä

Kierros Uudelleen (Restart Round):

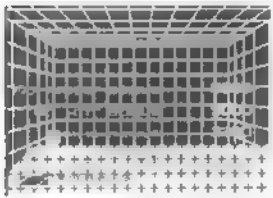
Paina **D-Näppäintä** liikuttaaksesi merkin tälle vaihtoehdolle ja paina sitten **Aloitusta**. Aloitat sen hetkisen kierroksen uudelleen yhden Elämän hinnalla. Käytä tätä vaihtoehtoa ollessasi tukassa tilanteessa, josta ei ole pois pääsyä

Give Up.

The bottom option in the box will become GIVE UP when you only have 1 Life left. Move the marker to this option and press **Start**. If you have Continues left, you'll go to the Continue screen (page 70) and you can start the round over. If you have no Continues left, the game ends.

The Score Screen

The Score screen appears after every round to add up your points. You can earn points in 5 categories, though you may not gain points in all categories after every round. Press **Start** at the Score screen to go on to the next round.



Give Up:

Sobald Sie nur noch ein Leben übrig haben, wechselt die unterste Option im Pausenkasten auf GIVE UP (Abbruch). Führen Sie den Cursor auf diese Option, und drücken Sie die **Starttaste**. Falls Sie noch Fortsetzungschancen übrig haben, erscheint hiernach das Fortsetzungsbild (siehe Seite 70), wonach Sie die gleiche Runde noch einmal von Anfang an spielen können. Sind keine Fortsetzungschancen mehr vorhanden, endet das Spiel.

Punktergebnisbild

Das am Ende jeder Runde erscheinende Punktergebnisbild zeigt Ihren jeweiligen Punktestand an. Die Punktbewertung erfolgt in fünf verschiedenen Kategorien, obwohl Sie in manchen Runden nicht in allen Kategorien Punkte erzielen werden. Drücken Sie nach Überprüfen des Punktergebnisbilds die **Starttaste**, um die nächste Runde zu starten.

Abandon:

L'option du bas de la case devient GIVE UP (abandon) quand il ne vous reste plus qu'une vie. Déplacez le marqueur sur cette option et appuyez sur **Start**. S'il vous reste des unités "Continue", l'écran "Continue" apparaît (page 70) et vous pouvez recommencer la scène. S'il ne vous reste aucune unité, la partie est terminée.

L'écran de score

L'écran de score apparaît après chaque point pour additionner les points. Vous pouvez gagner des points de 5 catégories, cependant vous ne gagnez pas des points dans chaque catégorie après chaque scène. Appuyez sur la touche **Start** sur l'écran de score pour passer à la scène suivante.

Abandono del juego (Give Up):

La parte inferior del rectángulo de opciones mostrará "GIVE UP" (abandono) cuando a usted le reste 1 vida solamente. Mueva el marcador hacia esta opción y presione **Inicio**. Si tiene algunas continuaciones en reserva aparecerá la pantalla de continuación (página 70) y usted puede iniciar la ronda nuevamente. Si no tiene más continuaciones de reserva, el juego terminará.

Pantalla de puntuación

La pantalla de puntuación aparecerá después de cada ronda para totalizar sus puntos. Usted puede ganar puntos en 5 categorías aunque puede que no gane puntos en todas las categorías después de cada ronda. Presione el botón de **Inicio** en la pantalla de puntuación para ir a la próxima ronda.

Per lasciare il gioco:

Quando vi rimane solo 1 vita, l'opzione sul fondo del riquadro diventa GIVE UP (lasciare il gioco) Muovete il segno su questa opzione e premete **Start**. Se avete ancora delle 'Continuazione gioco', andate allo schermo di continuazione (pagina 71) e potete cominciare il round da inizio. Se non avevate scelto Continue precedentemente il gioco finisce

Utgång ur spelrundan — (GIVE UP):

Längst ner visas valrutoriken GIVE UP när du bara har ett liv kvar Vicka styrkulan D åt lämpligt håll, så att denna valmöjlighet lyser upp och tryck sedan in **START**. Menyn CONTINUE (fortsatt spel) visas på bildskärmen, om du har några chanser till fortsatt spel kvar och då kan du fortsätta spelrundan Spelet slutar om du inte har kvar några chanser till fortsatt spel

Opgeven:

De onderste Optie in het vakje zal veranderen in GIVE UP, wanneer je nog maar 1 Leven over hebt Beweeg de cursor naar deze Optie en druk nu op **Start**. Als je genoeg Continues (Doorgaan) over hebt, ga je naar het Continue Scherm (pagina 71) en kun je de ronde opnieuw beginnen. Als je geen Continues meer over hebt, eindigt het spel

Luovuttaminen (Give Up):

Jäljellä olevien elämien määrä näkyy ruudun alareunassa. Kun sinulla on enää 1 elämä jäljellä, GIVE UP -vaihtoehto tulee näkyviin. Siirrä merkki tälle vaihtoehdolle ja paina **Start**. Jos sinulla on jatkoja jäljellä, voit jatkaa pelaamista valitsemalla Jatkoa-ruudun (katso sivu 71). Jos sinulla ei ole jatkoja jäljellä, peli loppuu

Lo Schermo Del Punteggio

Lo schermo del punteggio appare dopo ogni round per aggiungere punti. Potete ottenere dei punti in 5 categorie sebbene non possiate ottenere dei punti in ogni categoria dopo ogni round. Premete **Start** sullo schermo del punteggio per passare al round successivo

Poängtavlan

Poängtavlan visas på bildskärmen efter varje avslutad spelrunda. Spelet har fem olika kategorier för att tjäna poäng, med det kan ju hända att du inte inte tjänar poäng i alla kategorier efter varje spelrunda. Tryck på **START** för att börja nästa spelrunda

Het Score Scherm

Het Score Scherm verschijnt na iedere ronde en beeld en jouw punten worden hier bij elkaar opgeteld. Je kan punten verdienen in 5 categorieën, maar het kan zijn dat je na een ronde niet in elke categorie punten verdiend hebt. Druk bij het Score Scherm op **Start**, wanneer je naar de volgende ronde wilt gaan

Pisteruutu

Pisteruutu tulee esiin jokaisen kierroksen jälkeen taskeakseen yhteen pisteesi. Voi ansaita pisteitä 5 eri kategoriassa, mutta ei voi saada pisteitä kaikista kategorioista jokaisen kierroksen jälkeen. Paina **Aloitusta** Pisteruudussa mennäksesi seuraavalle kierrokselle

Time:

Bonus points for any time left when you clear a round

Time:

Bonuspunkte für die Zeit, die Sie bei der Beendung einer Runde noch übrig haben

Temps:

Points de bonus de temps restant quand une scène est terminée

Tiempo (Time):

Puntos de bonificación por el tiempo que le haya sobrado al terminar la ronda

No-Hit:

Bonus points for clearing the round without getting hit

No-Hit

Bonuspunkte für beendete Runden, die Sie schadlos bzw. unverletzt überstanden haben

No-Hit:

Points de bonus pour avoir terminé une scène sans avoir été blessé

Sin heridas (No-Hit):

Puntos de bonificación por haber pasado la ronda sin haber sido herido

No Prize:

Bonus points for completing the round without picking up any items including Helmets

No Prize:

Bonuspunkte für beendete Runden in denen Sie keinen Gegenstand (einschließlich Helme) aufgegriffen haben

No-Prize:

Points de bonus pour avoir terminé la scène sans avoir pris d accessoires ni de casques

Sin premio (No Prize):

Puntos de bonificación por completar la ronda sin haber recogido ningun artículo incluyendo cascos

Speed:

Bonus points for completing the round in record time

Speed:

Bonuspunkte für die Beendung einer Runde in Rekordzeit

Vitesse:

Points de bonus pour avoir terminé la scène en un temps record

Velocidad (Speed):

Puntos de bonificación por haber completado la ronda en tiempo record

Path

Bonus points for clearing the round by the shortest route

Path:

Bonuspunkte für Runden, die Sie auf dem kürzesten Weg durchlaufen haben

Passage:

Points de bonus pour avoir terminé la scène par le chemin le plus court

Ruta (Path)

Puntos de bonificación por haber completado la ronda por la ruta más corta

Time:

Punti premio per il tempo a disposizione avanzato quando avete completato un round

Tid — (TIME BONUS):

Du kan tjäna bonuspoäng om du har tid kvar när spelrundan är slut

Tijd:

Bonuspunten wanneer je een ronde hebt afgemaakt en nog tijd over hebt

Aika:

Bonuspisteitä ajasta, mitä sinulla on jäljellä selvitettyäsi kierroksen

No-Hit:

Punti premio per avere completato un round senza essere stato colpito

Skador — (NO-HIT BONUS):

Du kan tjäna bonuspoäng genom att inte bli skadad under en viss spelrunda

Niet Geraakt (No-Hit):

Bonuspunten wanneer je een ronde hebt afgemaakt zonder geraakt te worden

Ei-Osumaa:

Bonuspisteitä selvitettyäsi kierroksen osumaa saamatta

No prize:

Punti premio per avere completato il round senza avere raccolto alcun elemento inclusi gli elmi

Inga lyckotecken — (NO PRIZE BONUS):

Du tjänar bonuspoäng på att inte ha plockat upp några lyckotecken under en spelrunda inte ens en hjälm

Geen Prijs (No Prize)

Bonuspunten wanneer je een ronde hebt afgemaakt, zonder dat je voorwerpen waaronder Helmen, hebt opgepakt

Ei Palkintoa:

Bonuspisteitä selvitettyäsi kierroksen poimimatta yhtään tavaraa. Kypärät mukaan lukien

Speed:

Punti premio per avere completato il round a tempo record

Hastighet — (SPEED):

Du tjänar bonuspäng på att avsluta rundan på rekordtid

Snelheid (Speed):

Bonuspunten wanneer je een ronde hebt afgemaakt in een record tijd

Nopeus:

Bonuspisteitä selvitettyäsi kierroksen ennätysajassa

Path

Punti premio per avere completato un round percorrendo la via più breve

Sträcka — (PATH):

Du tjänar bonuspoäng på att ta den kortaste sträckan

Pad (Path):

Bonuspunten wanneer je een ronde hebt afgemaakt via de kortste weg

Polku:

Bonuspisteitä selvitettyäsi kierroksen yhtä mahdollista reittiä kulkien

Continues:

This number tells you how many times you can continue play after losing all you Lives. You start every game with 3 Continues. You also get extra Continues in some of the Prize boxes.

When you lose all your lives, the Continue screen appears. Press **Start** to keep on playing. You'll go back to the beginning of the round that just ended, but you'll lose everything you gained in the previous game.

The game ends when you lose your last Life if you have no Continues left.

Continues.

Diese Zahl zeigt an, wieviele Fortsetzungschancen Ihnen noch zur Verfügung stehen, nachdem Sie alle Ihre Leben verloren haben. Sie beginnen das Spiel zunächst mit 3 Fortsetzungschancen. Bestimmte Preis-Blöcke enthalten zusätzliche Leben.

Wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, erscheint das Fortsetzungsbild. Drücken Sie die **Starttaste**, um weiterzuspielen. Hiernach beginnt die soeben beendete Runde noch einmal von Anfang an, jedoch ohne die Gegenstände usw., die Sie beim ersten Durchlaufen dieser Runde gewonnen haben.

Das Spiel endet, wenn Sie Ihr letztes Leben verlieren und keine Fortsetzungschancen mehr haben.

Continues:

Ce nombre vous indique combien de fois vous pouvez poursuivre la partie quand vous avez perdu toutes vos vies. Vous commencez chaque partie avec 3 unités *continues*. Vous pouvez également trouver des unités *Continues* supplémentaires dans certains blocs de récompense.

Quand vous avez perdu toutes vos vies, l'écran *Continue* apparaît. Appuyez sur la touche **Start** pour continuer à jouer. Vous revenez au début de la scène que vous venez de quitter mais vous perdez tout ce que vous aviez gagné dans la partie précédente.

La partie est est terminée quand vous avez perdu votre dernière vie et qu'il ne vous reste plus d'unités *Continues*.

Continuaciones (Continues):

Este número le indica cuántas veces usted puede continuar jugando después de haber perdido todas las vidas. Cada juego comienza con 3 continuaciones. Usted puede también obtener continuaciones extra en algunas cajas de Premios.

Cuando usted pierde todas las vidas, aparece la pantalla de continuación. Presione el botón de **inicio** para continuar jugando. Usted volverá al comienzo de la ronda que ha terminado, pero perderá todo lo que ha ganado en el juego anterior.

El juego termina cuando usted pierde su última vida, en caso de que no resten continuaciones.

Continuazione

Questo numero visualizza quante volte potete continuare a giocare dopo avere perso tutte le vite a disposizione. Cominciate ogni gioco con 3 Continue (continuazione). Ottenete inoltre una continuazione extra in alcuni riquadri premio.

Quando perdete tutte le vite, appare lo schermo di continuazione. Premete **Start** per continuare a giocare. Tornate all'inizio del round che avete appena terminato, ma perdete tutto quello che avevate conquistato nel gioco precedente.

Il gioco finisce quando perdete tutte le vostre vite e se non vi è rimasta nessuna Continuazione gioco.

Fortsatt spel — (CONTINUES).

Denna siffra talar om hur många chanser du har till fortsatt spel efter det att du förlorat alla liv. I början av varje speirunda får du tre chanser till fortsatt spel och kan under speiets gång få fler genom att plocka upp pr sblock.

Menyn CONTINJE för fortsatt spel visas på bildskärmen så fort du förlorat alla dina liv. Tryck på **START** för att fortsätta spela. Ou går då tillbaks till början av samma spelrunda men förlorar alla poäng.

Spelet är över när du förlorat ditt sista liv och inte har några chanser till fortsatt spel kvar.

Continues.

Dit aantal geeft aan hoe vaak je door kan gaan met spelen nadat je al je Levens hebt verloren. Je begint elk spel met 3 Continues. Je krijgt soms ook Continues in sommige Prijs blokken.

Wanneer je al je levens hebt verloren, verschijnt het Continue Scherm in beeld. Druk op **Start** om door te blijven spelen. Je gaat dan terug naar het begin van de ronde die je net beëindigd hebt, maar je verliest alles wat je in het vorige spel hebt gewonnen.

Het spel eindigt wanneer je je laatste Leven verliest en geen Continues meer over hebt.

Jatkuut:

Tämä numero kertoo sinulle montako kertaa voit jatkaa peliä menetettyäsi kaikki Elämäsi. Aloitat jokaisen pelin 3:lla jatkuulla. Voit myös saada lisä-Jatkuita joistain Palkintolaatikoista.

Menetettyäsi kaikki elämäsi Jatkuuruulu tulee näkyviin. Paina **Aloitusta** jatkaaksesi pelaamista. Menet takaisin juuri lopettamasi kierroksen alkuun, mutta menetät kaiken mitä ansaitsit edellisessä pelissä.

Peli loppuu, kun menetät viimeisen Elämäsi eikä sinulla ole Jatkuita jäljellä.

Creeps, Fiends, Ghouls and Demons

Wild Side has more leaping, belching, bullet-spitting, whirling, buzzing, gnawing, rolling, raging, hissing, burning and stinging enemies than you'll ever want to see again.

You can flatten some of them with one jump. Others won't give up until you pound them into the ground. The Dragon seems pretty tame, until you meet the Dive-Bombing variety. And some foes, like the Fire Walkers and Imps, are definitely from Hell!

Ungeheuer, Bestien, Monster und Dämonen

Bei Wild Side begegnen Sie mehr springenden, keifenden, brummenden, kugelspeienden, beißenden, rollenden, tobenden, zischenden, brennenden, stechenden und hinterhältigen Monstern als Ihnen lieb ist.

Einige dieser Bestien lassen sich erledigen, indem Sie einfach auf sie springen. Andere jedoch lassen sich nicht so leicht unterkriegen und werden Ihnen heftig zusetzen, bis Sie die Viecher in den Boden stampfen. Der Drachen erscheint auf den ersten Blick ziemlich zahm, aber warten Sie ab, bis Sie der Tauchbombenversion dieses Ungeheuers begegnen. Andere Kreaturen, wie z.B. die Feuerlaufer oder die Teufelszwerge, sind ganz ohne Zweifel der Hölle entsprungen!

Crapules, Voyous, Bandits et Démons

Wild Side a les créatures les plus bondissantes, vomissantes, crachеuses de balles, tournoyantes, bourdonnantes, rongeuses, roulantes, grondantes, sifflantes, brulantes et piquantes que vous souhaiterez ne jamais revoir.

Vous pouvez en aplatir certaines d'un saut. Mais vous devrez en écraser d'autres au sol. Le dragon paraît apprivoisé jusqu'à ce que vous rencontriez la variété Dive-Bombing. Et certains ennemis comme les Fire Walkers et les Imps paraissent venir de l'enfer!

Malvados, diablos, necrófagos y demonios

Wild Side tiene más sobresaltos, vómitos, balaceras, vértigo, zumbidos, mordiscos, rodadas, furia, silbidos, quemaduras y puñaladas a los enemigos, que lo que usted se pueda imaginar.

Usted puede achatar algunos de ellos de un solo salto. Otros no se darán por vencidos hasta que usted los clave en la tierra. El dragón parece bastante manso hasta que usted se encuentre con la variedad que bombardea. ¡Algunos enemigos tales como los caminantes de fuego y los Imps, son definitivamente infernales!

Pelle d'oca, Demoni, Rapaci e Diavoli

Wild Side ha nemici più veloci, vomitevoli sputa-pallottole, rotanti, ronzanti, rosicanti, rotolanti violenti sibilanti bruciant e pungenti che abbiate mai visto.

Potete appiattirne qualcuno saltandoci sopra. Altri invece non molleranno fino a quando non imprigionerete a, sudio ti dragone sembra piuttosto docile fino a quando non sputerà la sua varietà di bombe. E alcuni nemici, come Fire Walkers e mps vengono direttamente dall'inferno!

Mordlystna monster och dodliga demoner

Dödsfällan är ett riktigt rysligt ställe där dödliga djävlar och demoner, mordlystna monster och andra ohyggliga andar lurar bakom varje hörn.

En del av dem är relativt ofarliga och del räcker med att du hoppar på dem en gång för att de ska ge upp. Andra är betydligt elfrigare och ger inte upp förrän du har helt totalt krossat dem. Drakarna verkar ganska lama till en början, men vänta tills du råkar på deras flygbombande kusiner. Andra djävlar och demoner kan ställa t. ett rent helvete för dig.

Engerds, Maniakken, Verslindende Monsters en Duivels

Wild Side heeft meer springende brakende, kogels spuwende, snel ronddraaiende, zoemende knagende, rollende, woedende sissende, brandende en stekende vijanden dan je ooit ergens bij elkaar hebt gezien.

Sommigen kan je in één sprong plat stampen. Anderen geven niet op, totdat je ze helemaal de grond in hebt gestampt. De draak ziet er nogal tam uit, maar wacht maar totdat je kennis maakt met zijn duikende bommen. Sommige vijand en echter, zoals de Fire Walkers (Vuur Lopers) en Imps (Duivels), komen regelrecht uit de Hel!

Nilviäisiä, Piruja, Pahoja Henkiä ja Paholaisia

Wild Sidessa on enemmän loikkivia, roiyhtäilevia, luoteja sylkevia, pyörteisiä, surisevia, murisevia, pyöriviä, raivoavia, sihisevia, palavia ja pistäviä vihollisia, kun haluat enää koskaan nähdä.

Voit ittstää osan niistä yhdellä hyppyllä. Toiset eivät anna periksi, ennen kun olet takonut ne maahan. Lohikäärme näyttää aika kesyltä, kunnes tapaat Sukellus-Pommittaja tyypin. Ja jotkut vihollisista, kuten Tuli Kävelijät ja Pikku Paholaiset ovat aivan varmasti helvetistä!

Try to learn the warning sounds and attack characteristics of all the monsters so you don't get caught with your back turned. Certain creatures take longer to die, and a number of them will be impossible to destroy unless you have the right transformation.

Warrior Pass

These are only some of the round names. It's up to you to find the secret paths to other rounds, and the mysterious final round.

Blue Lake Woods
Highwater Pass
Under Skull Mountain
Isle of the Lion Lord
Windy City
Sinister Sewers
The Crystal Crags
Dragonspike
Stormwalk Mountain

Prägen Sie sich als Warnung die typischen Geräusche der verschiedenen Monster ein, damit Ihnen die Bestien nicht unerwartet in den Rücken fallen. Bestimmte Ungeheuer sterben langsam, und manche davon lassen sich überhaupt nicht vernichten, es denn Sie verwandeln sich in eine bestimmte Kreatur, die dem jeweiligen Monster gewachsen ist.

Kriegerwege

Dies sind nur einige der Pfade, über die das Spiel führt. Den geheimen Weg zu den anderen Runden und der mysteriösen letzten Runde müssen Sie selbst finden.

Wälder am blauen See
Hochwasserpfad
Unter dem Schädelberg
Insel des Löwenherrn
Windstadt
Gespenstische Kanalisation
Die Kristallklippe
Drachenspitze
Sturmwanderberg

Essayez de retenir les cris et les méthodes d'attaque de tous les monstres pour pouvoir anticiper. Certaines créatures sont coriaces et mettent du temps à mourir et beaucoup d'entre elles sont impossibles à détruire sans la transformation appropriée.

Warrior Pass

Voici quelques noms de scènes. A vous de trouver les passages secrets qui mènent aux autres scènes et la scène finale mystérieuse.

Les bois du lac bleu
Le gué dangereux
Sous la montagne
L'île du Lion
La ville du vent
Les égouts sinistres
Les roches de cristal
L'épine du dragon
La montagne de la tempête

Trate de aprender los sonidos de advertencia y las características de los ataques de todos los monstruos, para no ser pillado por la espalda. Ciertas criaturas tardan más tiempo en morir y cierto número de ellas son imposibles de destruir a menos que usted tenga la forma apropiada para destruirlas.

Pasaje del Guerrero

Estos son algunos de los nombres de las rondas. Es su responsabilidad el encontrar los senderos secretos hacia otros niveles de juego y la ronda final misteriosa.

Bosques del Lago Azul
Ruta de los Rápidos
Bajo la Montaña de la Calavera
La Isla del Señor León
La Ciudad Ventosa
La Cloaca Siniestra
El Cangrejo de Cristal
Puas de Dragón
La Montaña de la Caminata Tormentosa

Cercate di imparare i suoni di avvertimento e attacco caratteristici di ciascun mostro in questo modo non verrete presi alla sprovvista. Alcune creature ci impiegano più tempo a mordere e alcune sono impossibili da distruggere a meno che non abbiate la giusta trasformazione.

Försök att lära dig de olika varningssignaler och anfallstaktiker dessa monster utnyttjar för att inte bli helt totalt överrumplad. En del är ganska svåra att besegra och andra helt omöjliga om Kid Chameleon inte hunnit att förvandla sig till rätt figur.

Probeer de waarschuwingsgeluiden en de aanvals kenmerken van alle monsters te onthouden, zodat je niet verrast wordt. Bepaalde figuren doen er langer over voordat ze dood gaan dan anderen en sommigen zijn onmogelijk te vernietigen, tenzij je de juiste transformatie hebt.

Yritä oppia kaikki hirviöistä varoittavat äänet ja niiden hyökkäysominaisuudet ettevät ne pääse sinuun kasiksi takaapäin. Joidenkin olioiden kuoleminen kestää kauemmin ja niitä on mahdoton tuhota suuri määrä ellet ole oikeassa muunnoksessa.

Il passo del guerriero

Questi sono i nomi di alcuni round. Dovete essere voi a trovare i passaggi segreti o altri round e il misterioso round finale.

I boschi del lago azzurro
Passo dell'alta marea
Montagna del teschio
sola di lord leone
Città ventosa
Scarico sinistro
La rupe di cristallo
La rupe del dragone
Montagna tempestosa

Krigsstigen

Dessa namn utgör bara en del av namnen på de olika spelrunderna. Det är upp till dig att hitta de hemliga stigarna till andra spelscener och den gåtfulla sista rundan.

Blå skogen
Högvattenspasset
Huvudskallehöjden
Lejonkungens ö
Stormstaden
Avskyvärda avloppet
Kristallklippan
Drakpelaren
Stormarnas berg

Krijger Pas (Warrior Pass)

Dit zijn enkele van de ronde namen. Het is jouw taak om de geheime paden naar de andere ronden en naar de mysterieuze finale ronde te vinden.

Blue Lake Woods
Highwater Pass
Under Skull Mountain
Isle of the Lion Lord
Windy City
Sinister Sewers
The Crystal Crags
Dragonspike
Stormwalk Mountain

Soturiväylä

Tässä on ainoastaan osa kierrosten nimistä. Sinun tulee itse löytää salaiset polut muille kierroksille ja mystiselle viimeiselle kierrokselle.

Sinisen Järven Metsä
Korkean Veden Väylä
Kallon Alainen Vuori
Leijona Kuninkaan Saari
Tuulinen Kaupunki
Tuhoisa Viemäri
Kristalli Kallio
Lohikäärme Vuori
Myrskypolku Vuori

Dragon Fate

The Whispering Woods
Devil s Marsh
Bloody Spike Swamp
Knight s Isle
Whale Grotto
Hoverboard Beach
Pyramids of Peril
Madmaze Mountain
Stairway to Oblivion
Coral Blade Grotto

Drachenschicksal

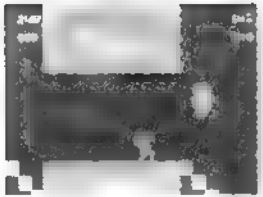
Die flüsternden Wälder
Teufelsmarsch
Blutiger Stachelsumpf
Ritterinsel
Walgrotte
Jetboard-Strand
Gefährliche Pyramide
rgartenberg
Treppe in die Vergessenheit
Tückische Korallengrotte

Dragon Fate

Les bois hurlants
Les marais du diable
Le marécage sanglant
L'île du chevalier
La grotte de la baleine
La plage fantastique
Les pyramides dangereuses
La montagne au labyrinthe fou
L escalier de l'oubli
La grotte à la lame de cora

El Hado Dragón

Los Bosques Susurrantes
Pantano del Diablo
Pantano de la Pua Sangrienta
Isla del Caballero
Gruta de la Ballena
Playa de la Plancha
Pirámides del Peligro
Montaña del Laberinto
Enloquecedor
Escalera al Olvido
Gruta de la Hoja de Coral



La sorte del dragone	Drakarnas dal	Noodlot van de Draak (Dragon Fate)	Lohikäärmeen Kohtalo
I boschi sussurranti	Suckarnas skog	The Whispering Woods	Kuiskivat Metsät
La palude del diavolo	Monstermossen	Devil's Marsh	Paholaisen Räme
L'acquitrinio dell'acuteo sanguinante	Taggträsket	Bloody Spike Swamp	Veristen Piikkien Suo
L'isola del cavaliere	Riddarens ö	Knight's Isle	Ritarin Saari
Grotta della balena	Valgrottan	Whale Grotto	Valaiden Luola
Spiaggia fluttuante	Skateboard stranden	Hoverboard Beach	Liitolauta Rannikko
Le piramidi del pericolo	Faromas pyramider	Pyramid of Peril	Vaaran Pyramidit
La montagna della pazzia	Labyrintberget	Madmaze Mountain	Hullu Sokkelovuori
La scala verso l'oblio	Dödens trappa	Stairway to Oblivion	Unohduksen Portaat
La grotta della lama di corallo	Knivgrottan	Coral Blade Grotto	Korallin Tera Luola

Black Peril

Woods of Despair
Forced Entry
The Cliffs of Illusion
Lion's Den
Wind Castles
Blizzard Mountain
Caves of Ice
Nightmare Peaks

Schwarze Gefahr

Wälder der Verzweiflung
Erzwungener Zutritt
Klippe der Illusion
Löwengrube
Windschloß
Schneesturmberg
Eishöhlen
Alptraumhügel

Black Peril

Les bois du désespoir
Entrée forcee
Les falaises de l'illusion
Le repaire du lion
Les châteaux du vent
Les montagnes du blizzard
Les cavernes de glace
Les sommets du cauchemard

Peligro Negro

Bosques de la Desesperación
Entrada Forzada
Los Acantilados de la Ilusión
La Guarida del León
Castillos de Viento
La Montaña Borrascosa
Las Cuevas de Hielo
Picos de Pesadilla

Chaos Maze

Diamond Edge
The Hills Have Eyes
Secrets in the Rock
Ice God's Vengeance
Beneath the Twisted Hills
Alien Isle
The Land Below
The Final Marathon

Irrgartenchaos

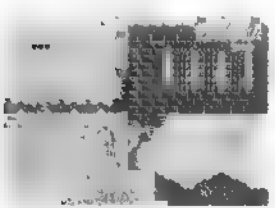
Diamantenkante
Die Hügel haben Augen
Geheimnisse im Felsen
Rache des Eisgottes
Unter den verwundenen Hügeln
Fremdlingsinsel
Das unterliegende Land
Der letzte Marathon

Chaos Maze

La falaise de diamant
Les collines ont des yeux
Les secrets des roches
La vengeance du dieu de la glace
Sous les montagnes tordues
L'île étrange
La région souterraine
Le marathon final

Laberinto del Caos

Borde de Diamante
Las Colinas Tienen Ojos
Secretos en la Roca
La Venganza de Dios Hielo
Bajo las Colinas Retorcidas
La Isla Extraña
La Tierra de Abajo
La Maratón Final



Pericolo nero

I boschi della disperazione
Entrata forzata
Il dirupo dell'illusione
Il covo del leone
castelli del vento
Le montagne della tormenta
Le cave di ghiaccio
Picchi dell'incubo

Caos

La punta del diamante
Le colline che hanno occhi
Segreti nella roccia
La vendetta del dio
Oltre le colline intrecciate
L'isola degli alieni
Oltre la terra
L'ultima maratona

Svarta faran

Sorgens skog
Omöjligt inträde
Spökklipporna
Lejonkulan
Vindarnas slott
Stormberget
Isgrottorna
Helvetets höjder

Luriga labyrinten

Diamantstupet
Blåögas berg
Hemligheternas klippa
Isgudens hämnd
Underliga dalen
Konstiga ön
Underjorden
Slutspurten

Zwarte Gevaar (Black Peril)

Woods of Despair
Forced Entry
The Cliffs of Illusion
Lion's Den
Wind Castles
Blizzard Mountain
Caves of Ice
Nightmare Peaks

Chaos Doolhof (Chaos Maze)

Diamond Edge
The Hills Have Eyes
Secrets in the Rock
Ice God's Vengeance
Beneath the Twisted Hills
Alien Isle
The Land Below
The Final Marathon

Musta Uhka

Epätoivon Metsä
Väkivaltainen Sisäänkäynti
Illusion Kukkulat
Leijonan Luola
Tuulen Linnat
Lumimyrsky Vuori
Jääluolat
Painajais Huiput

Kaaoksen Sokkelo

Timantti Partas
Mäillä On Silmät
Kiven Salaisuudet
Jäätumalan Kosto
Kiemurtelevien Mäkien Alla
Muukalaisten Saari
Maa Alapuolella
Viimeinen Maraton

Wild Side Survival Guide

- Jump to search all the high crannies and spaces in Wild Side even when it looks like there's nothing above you. You may find invisible Prize blocks.
- Shifting blocks can help you clear a round. Push them up to make steps, or use them as weapons to trap unwary enemies.
- Listen for the Diamond tones. They make a sound whenever you've gained enough Diamonds to use Diamond Power.
- Watch your time. If the time is getting dangerously short, find a Clock or rush to the Flag at the end of the round. You'll get another 3 minutes when the next round starts.
- Restore your Hit Points by grabbing another Helmet.

Wild Side-Überlebenstips

- Springen Sie, um alle hochgelegenen Winkel und Spalten von Wild Side abzusuchen, auch wenn es so aussieht, als gäbe es da oben nichts zu finden. Möglicherweise stoßen Sie dort auf unsichtbare Preis-Blöcke.
- Schub-Blocke können Ihnen helfen, die Runde zu beenden. Bauen Sie eine Treppe, indem Sie die Blöcke zusammenschieben oder verwenden Sie die Blöcke, um unvorsichtige Feinde dann einzusperren.
- Halten Sie die Ohren offen. Die Diamanten geben Geräusche ab, sobald Sie genügend Diamanten für den Einsatz der Diamantenkräfte gesammelt haben.
- Behalten Sie den Zeitzähler im Auge. Suchen Sie sich schleunigst eine Uhr, bevor die Zeit abläuft oder rennen Sie zur Flagge am Ende der Runde. Bei Beginn der nächsten Runde erhalten weitere 3 Minuten.
- Stocken Sie Ihre Trefferpunkte auf, indem Sie sich einen Helm greifen.

Conseils pour survivre dans Wild Side

- Sautez pour chercher des espaces et des créatures dans Wild Side même s'il semble ne rien y avoir au-dessus de vous. Vous trouverez peut-être des blocs de récompense invisibles.
- Poussez des blocs amovibles pour former des marches ou pour coincer des ennemis imprudents.
- Ecoutez les sons des diamants. Ils émettent un son quand vous en avez assez pour utiliser une force de diamant.
- Surveillez le temps qu'il vous reste. Quand il reste très peu de temps, cherchez une horloge ou précipitez-vous vers le drapeau à la fin de la scène. Vous obtenez 3 minutes de plus quand la scène suivante commence.
- Attrapez un autre casque pour rétablir vos points.

Guía de sobrevivencia en el Wild Side

- Salte para buscar en todas las cornizas altas y espacios del Wild Side, aun cuando parezca que no hay nada sobre usted; quizas pueda encontrar bloques de Premios.
- Los bloques móviles pueden ayudarlo a pasar la ronda de juego. Empujelos para fabricar escalones o utilicelos como armas para atrapar a los enemigos imprudentes.
- Escuche los tonos de diamante. Estos producen sonido cuando usted haya ganado suficientes diamantes para usarlos en poder de diamante.
- Vigile el tiempo. Si éste se acorta peligrosamente, encuentre un reloj o corra hacia la bandera al final de la ronda. Usted obtendrá otros 3 minutos cuando comience la nueva ronda de juego.
- Renueve sus puntos por impacto cogiendo otro casco.

Guida alla sopravvivenza di Wild Side

- Saltate per cercare tutte le fessure e gli spazi di Wild Side anche quando sembra che sopra di voi non ci sia niente. Potete trovare i blocchi premio invisibili.
- I blocchi mobili possono aiutarvi a finire un round. Premeteli per creare degli scalini o usateli come armi per intrappolare nemici sconsiderati.
- Ascoltate i toni dei diamanti: diamanti smeraldo un suono quando avete ottenuto abbastanza diamanti per usare i poteri diamante.
- Fate sempre attenzione al tempo. Se il tempo si sta accorciando troppo, cercate un orologio o correte verso la bandiera per finire il round. Otterrete altri 3 minuti quando inizia il round successivo.
- Recuperate i punti prendendo un altro elmetto.

Överlevnadstips

- Hoppa upp för att leta igenom alla skrevor och andra otillgängliga gömstallen i jakten på prisblock.
- Skjutväggarna kan vara mycket bra hjälpmedel för att avsluta en spelrunda. Du kan använda dem som trappsteg eller sätta dem i vägen för henden.
- När du har tjänat ihop tillräckligt många diamanter för att utnyttja diamantstyrkan hör du diamantonen. Lyssna noga för att kunna använda diamantstyrkan.
- Håll reda på spelliden som är kvar. Plocka upp tidur när du inte har så mycket tid kvar eller rusa till flaggan när spelrundan är slut. Du får då tre extra minuter när nästa spelrunda börjar.
- Plocka upp en hjälm när du inte har några lyckopoäng kvar.

Wild Side Overtevings Gids

- Spring om alle hoge spleten en ruimtes in Wild Side te doorzoeken, ook al lijkt het niet alsof er helemaal niks boven je is. Je kan zelfs onzichtbare Prijs blokken vinden.
- Verschuivende blokken kunnen je helpen bij het afmaken van een ronde. Druk ze omhoog om een opstapje te maken, of gebruik ze als wapens om onvoorzichtige vijanden in te sluiten.
- Luister naar de klanken van de Diamanten. Zodra je genoeg Diamanten verzameld hebt, hoor je een geluid. Je kunt nu de Diamanten Kracht te gebruiken.
- Let op je tijd. Als je in tijdnood komt, probeer dan een Klok te vinden, of haast je naar de Vlag aan het einde van de ronde. Wanneer de volgende ronde begint, krijg je opnieuw 3 minuten.
- Breng jouw Hit Points weer op peil door nog een Helm te grijpen.

Wide Siden Selviytymis Opas

- Hyppää tutkimaan kaikki Wide Sidessa korkealla olevat sokkelot ja paikat silloinkin kun näyttää että yläpuolellasi ole mitään. Saattaa olla, että löydät näkymättömiä Palkintopalikkeja.
- Palkkien liikuttaminen saattaa auttaa sinua kierroksen selvittämisessä. Työnnä niitä ylös tehdäksesi portaita tai käytä niitä aseina mokittaaksesi varomattomia vastustajia.
- Kuuntele Timanttiääniä. Niistä tahtee ääni aina, kun olet saanut tarpeeksi Timantteja käyttääksesi Timanttivoimaa.
- Tarkkaile aikaa. Jos aika on käymässä vaarallisen vähän, etsi kello tai ryntää kierroksen lopussa olevalle Lipulle. Saat 3 lisäminuuttia seuraavan kierroksen alkaessa.
- Vahvista Osumapisteitäsi nappaamalla toinen Kypärä.

- Search for Flags and Telepads in hard-to-reach places and by destroying blocks
- Learn how to use the unique powers of each transformation. You don't have to pick up every Helmet you find, and some will be better than others for getting you through the round.
- To play for high scores, set the game to FAST ACTION and don't pick up any items.
- You can always find new ways to move through the rounds. Try 2 Player games and get ideas by watching the other person's tactics.

- Suchen Sie nach Flaggen und Teleksseln an schwer zugänglichen Plätzen und durch Zerstören von Blöcken.
- Üben Sie nach einer Verwandlung den geschickten Einsatz der speziellen Kräfte, die die jeweilige Kreatur besitzt. Es ist nicht notwendig jeden Helm, den Sie entdecken, aufzuheben. Manche Helme sind zum Beenden der Runde besser geeignet als andere.
- Stellen Sie Spiel auf FAST ACTION, wenn Sie hohe Punktergebnisse erzielen möchten und lassen Sie alle auftauchenden Gegenstände liegen.
- Zum Durchlaufen einer Runde lassen sich immer wieder neue Wege finden. Versuchen Sie bei 2-Personen-Spielen von der Spieltaktik Ihres Mitspielers zu lernen.

- Cherchez les drapeaux et des télétransports dans les endroits difficiles à atteindre et en détruisant des blocs.
- Apprenez à utiliser les forces de chaque transformation. Il n'est pas nécessaire de prendre tous les casques, certains sont plus appropriés que d'autres selon les situations.
- Pour essayer d'obtenir un score élevé, réglez le jeu sur l'action rapide et ne prenez aucun accessoire.
- Vous pouvez toujours trouver de nouvelles idées pour vous déplacer dans les scènes. Essayez une partie à 2 joueurs et observez les tactiques de l'autre personne.

- Busque las banderas y los teletransportadores en los lugares difíciles de alcanzar y destruyendo bloques.
- Aprenda cómo usar los poderes únicos de cada transformación. Usted no tiene que recoger cada casco que encuentra, y algunos serán mejores que otros para ayudarlo a pasar a otro nivel.
- Para obtener alta puntuación, coloque el juego en 'FAST ACTION' (acción rápida) y no recoja ningún artículo.
- Usted siempre podrá encontrar nuevos caminos para moverse a través de los niveles de juego. Intente los juegos con 2 Jugadores y obtenga ideas observando las tácticas de otra persona.

- Cercate bandiere o televiaggi in posti difficili da raggiungere e distruggendo blocchi.
- Imparate ad usare i poteri unici di ciascuna trasformazione. Non dovete raccogliere ogni elmo che trovate, inoltre alcuni possono essere meglio di altri per attraversare il round.
- Per ottenere un punteggio alto, regolare il gioco su FAST ACTION e non raccogliete altri elementi.
- Troverete sempre nuovi mod per attraversare i diversi round. Provate il gioco a 2 giocatori per avere un idea di come si muovono altri giocatori.
- Slå sönder klossar för att hitta flygplattor och flaggor när du inte kan rädda dig undan på något annat sätt.
- Lär dig varje figurs specialknep så att du vet vilken hjälm du kan ta till hjälp i en viss situation.
- Välj FAST ACTION (snabbfart) och plocka inte upp några lyckotecken på vägen för att få fler poäng.
- Det finns alltid nya sätt att ta sig igenom en spelrunda. Du kan få nya uppslag genom att spela ett spel med två spelare och lära av din motspelare.
- Zoek naar Vlaggen en Telepads op moeilijk bereikbare plaatsen en door het vermijden van blokken.
- Leer hoe je de speciale krachten van elke transformatie moet gebruiken. Je hoeft niet elke Helm die je vindt op te pakken. Sommige helmen zullen je beter dan andere Helmen helpen, om je door de ronde te loodsen.
- Wanneer je een hoge score wilt halen, stel dan het spel in op FAST ACTION (SNELLE ACTIE) en pak geen enkel voorwerp op.
- Je kan altijd nieuwe manieren vinden om je door de ronden heen te bewegen. Speel het spel met 2 spelers en probeer ideeën te krijgen, door naar de tactiek van je medespeler te kijken.
- Etsi Lippuja ja Telepadeja vaikeasti-saavuteltavista paikoista ja tuhoamalla palikoita.
- Opi käyttämään muunnosten ainutlaatuisia voimia. Sinun ei tarvitse poimia kaikkia Kypäriä, mitkä löydät ja jotkut niistä ovat parempia kun toiset yrittäessäsi päästä kierroksen läpi.
- Jos pelaat saadaksesi korkeat pisteet, asenna peli FAST ACTION-ile äläkä poimi yhtään tavaraa.
- Pystyt aina löytämään uusia reittejä kierrosten läpi. Kokeile Kaksinpeliä saadaksesi uusia ideoita seuraamalla toisen pelaajan taktiikkaa.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

Do not immerse in water!

2 Do not bend!

3 Do not subject to any violent impact!

4 Do not expose to direct sunlight

5 Do not damage or disfigure

6 Do not place near any high temperature source!

7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water
- After use, put it in its case

* Be sure to take an occasional recess during extended play

WARNING For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

2 Nicht knicken!

3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!

4 Nicht direk, der Sonne aussetzen.

5 Nicht beschädigen oder verunstalten!

6 Vor Hitze schützen

7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1 Ne pas mouiller!

2 Ne pas plier!

3 Ne pas soumettre à des chocs violents!

4 Ne pas exposer au soleil

5 Ne pas abîmer

6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur

7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon
- Si vous ne vous en servez plus, rangez la dans sa boîte

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT Pour les propriétaires de téléviseurs à projection: Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho esta diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

¡No mojarlo!

2 ¡No doblarlo!

3 ¡No darle golpes violentos!

4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!

5 ¡No dañarlo ni rayarlo!

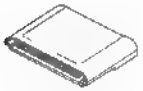
6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!

7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.

- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo
- Cuando esté sucio, limpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón
- Después de usarlo, colóquelo en su funda

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso

AVISO Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller lilnande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan het directe [illegible]!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käytlö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

672-0781-50
©SEGA